2007年 总第252期

Popsoft

大众软件®

半月刊

零售5元

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

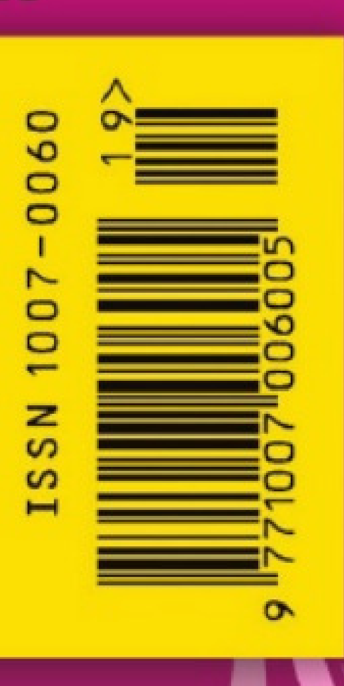
19

舞街区

“同城派对”

《舞街区》正式版 邀您激情邂逅

官方网址：5jq.hanghai.com





大众硬件 增刊 2007年 上

电脑组装与维护2007

就在8月与读者见面

- 要做一名有理想的DIYer
- DIY一台简单电脑
- DIY一台学生电脑
- DIY一台游戏电脑
- 安装操作系统
- 装硬件驱动
- 装工具软件
- 故障维修
- 维护工作

配套附赠光盘 大众硬件

预告：《大众数码》增刊

一本关于PSP的图书年内上市

敬请期待

编辑部订阅：

地址：北京市西城区车公庄大街9号院五栋大楼A3单元904

邮编：100044

收款人：伍爱萍

汇款金额：23.00元（挂号另加3.00元）

邮寄方式：平邮（如需挂号，另收挂号费3.00元）



熱血江湖
ONLINE
rxjh.17game.com
V180版
金秋火爆上市
丰富的五转任务系统 打造绝美江湖人生
数十种五转武功技能 开辟高手全新境界
独树一帜的门派系统 打破江湖旧式格局
冰雪飘霜的全新地图 再造高阶练级圣地
V180版
江湖一统
china.com
CDC Game
17GAME
KRG
官方网址：rxjh.17game.com 客服电话：010-64961717

CONTENTS 目录

19
2007
本期推荐

新品初评

周旋如意

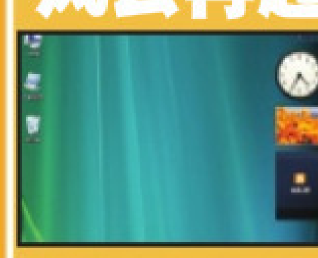


——惠普Pavilion tx1105AU平板电脑

万元出头的平板电脑究竟是什么样的呢？

实用软件

风云再起



——Vista下的桌面搜索

Vista自带了桌面搜索功能之后，我们也想知道是微软捆绑垄断再获成功呢，还是继续以前的百家争鸣。

锋利的盾

慢船去中国



——GDC China 2007浮光掠影

拥有21年历史的游戏开发者大会第一次在中国召开会议，本土化还是国际化？请随本刊特约记者体验本次大会。

攻城略地

文明IV

——超越刀锋

席德·梅尔大师名下的最新作品，作为《文明IV》的最新资料片，请看《超越刀锋》到底超越了什么。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年10月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

第12届大众软件奖暨2007年度读者调查活动获奖名单

特等奖1名：索尼超轻薄型笔记本电脑
牟清祥（44060019620416****）

一等奖3名：方案一：Xbox 360一台、佳能数码相机一台、漫步者5.1音箱一套、无线网关、电视卡（符合微软媒体中心标准）；方案二：爱国者车载DVD一台、爱国者MP4 F 335 30G一套。2组奖品方案，先兑奖者先挑选。

周吉帆（37078119831214****） 王秀兰（14092719801214****）
刘培芹（45020519620803****）

二等奖：方案一：飞利浦17英寸液晶显示器(170X6)。方案二：爱国者车载DVD。方案三：爱国者MP4 E235 60G。3组奖品方案，先兑奖者先挑选。

刘　伟（14010719830810****） 刘建龙（35010019780112****）
武文智（43070319861013****） 贾　岩（45272519640401****）
尤成刚（43252219820501****） 王焕和（37010019781020****）
郭　强（41051119851121****） 杨延刚（43062619920326****）
张黎芳（43052919801215****） 刘宇涛（41070419870214****）

三等奖100名：每人获得价值700元的华硕显卡一块。

四等奖300名：每人获得价值250元的多彩MP3一套。

纪念奖1000名：每人获得价值100元的名人牛津电子词典一部。

说明：

1.其他获奖读者名单，请登录大众软件网http://www.popsoft.com.cn查询。
2.中奖者请速与我社联系，并提供与登记相符的有效证件复印件。
3.我社收到中奖者有效证件复印件确认后，于7日内将奖品寄出。
4.特等奖、一等奖获奖者需持有效证件到我社直接领取奖品。（来社领取奖品期间一切费用自理）
5.如中奖者获奖奖品价值超过5000元，应按国家有关法规规定缴纳个人偶尔所得税20%（税额按奖品实际价值计算）
6.兑奖终止日期：2007年10月31日。
7.联系人：何小姐
联系电话：010-88118588-8100
E-mail：heshan@popsoft.com.cn
兑奖时间：周一至周五上午9:30-12:00，下午13:00-17:00
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室
邮政编码：100036

大众软件杂志社
2007年9月3日

下期预告

网络时代： 热门网络相册横向评测
实用软件： 彻底玩转摄像头
锋利的盾： “风色幻想”系列的生命力
攻城略地： 《美少女梦工场5》全结局揭密攻略

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只



河北	张宝强	湖南	武文全
上海	胡喜雨	广东	赵同义
浙江	李　然	陕西	范存孝
四川	麻天齐	云南	王　坚
湖北	李　刚	天津	冯克己

读者回函卡幸运读者

奖品为价值99元的吉利博朗剃须刀一把。



北京	辛　义	辽宁	孙振海
甘肃	林　森	福建	任东南
重庆	王　军	河南	李春明
江苏	刘凤兰	天津	高　敏
山东	黄立功	河南	王　德

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

随时跑跑卡丁车
三星玩乐手机M6

三星的新机总是以迅猛的速度接踵而来，不仅在机海战术上获得了空前的佳绩，同时对于新创意和新系列的投入更是不断加大研发力度。近日三星就与著名网游运营品牌“世纪天成”旗下的《跑跑卡丁车》订制合作推出了型号为SGH–M618的滑盖新机，从今以后用户都可在三星手机上随时随地地把玩跑跑卡丁车，享受漂移所带来的刺激乐趣。M618是三星首款以游戏主题为概念设计的手机，不仅传承了三星手机的优秀做工和精致外观，也开创了“主题式游戏手机”的先河，让我们一起来看看率先体验这款产品的“幸运儿”们怎么说。

Alex，资深手机评测工程师。
最喜欢的游戏人物：皮蛋
擅长赛道：沙漠金字塔

M618不仅是三星第一款游戏手机，同时也是业内第一款全新概念的主题式游戏手机，采用目前主流的滑盖机身设计，它的重量令用户携带起来也十分方便。它在硬件配置方面以实用为主，尽管采用的是VGA摄像头，但是丰富的拍照软件能让用户尽享拍照乐趣。从游戏性方面来讲，M618内置的《跑跑卡丁车》无论从游戏性还是用户基础上都领先于市面上大部分手机游戏，再加上游戏本身由《跑跑卡丁车》为M618量身定制，在操控和流畅度上都比同类产品更胜一筹。相信专门订制的游戏主题、壁纸，MP3播放和广播接收功能都将成为年轻用户的最爱，而出色的性价比在同类产品更是占尽优势。

Maggie，刚刚工作的大学毕业生。
最喜欢的游戏人物：黑妞
擅长赛道：森林山谷

上学的时候是同学教我上网玩《跑跑卡丁车》，这款游戏轻松有趣的风格一下子就吸引了我。刚刚开始工作的时候，每天都忙得不可开交，上网的时间也很少了，平时也难得再有机会在我喜欢的森林山谷赛道和同学们一起游戏……还好有了M618，它不仅内置两款《跑跑卡丁车》游戏，同时还可拥有漂亮的游戏主题和墙纸，这样我随时都能看到可爱的黑妞了。工作之余利用短暂的休息时间在《跑跑卡丁车》里放松一下，既可调剂心情，也能锻炼技术水平哦，下次再和同学们一起上网飚车，就不怕他们笑话我是“小菜鸟”了：）另外，内置的“跑跑卡丁车”手机铃声更为用户带来不少乐趣。



18上市

喜欢，大学一年级学生。
最喜欢的游戏人物：葱头
擅长赛道：冰雪企鹅岛

M618最吸引我的地方莫过于它99mm×45mm×17.5mm的小巧机身和90g的轻巧“体重”了，圆润的外观好像企鹅岛里那几只憨态可掬的小企鹅啊，口水ing……听说以后还可能会有符合游戏主题外观的产品，我好想买一部白色的M618，再贴上小企鹅和葱头的贴纸，别提多可爱了。另外这部手机有音乐播放器功能，可以支持MP3等多种格式音频文件，播放列表设计得也不错，还有2种视觉效果和多种播放模式，配上蓝牙立体声耳机，随时随地都能听我喜欢的歌曲。还有还有， 世纪天成的《跑跑卡丁车》还专门为M618订制了MP3主题铃声，真是太酷啦！

哈利波特，《跑跑卡丁车》网络车队选手。
最喜欢的游戏人物：小强
擅长赛道：森林发夹

我叫哈利波特，是《跑跑卡丁车》网络车队的一名赛车手，几乎每天都要和许许多多不同的玩家在网络上比赛，我在车队里那可是战绩彪炳：）老实说，我从来没想过能在手机上玩《跑跑卡丁车》，更没想到的是M618里的《跑跑卡丁车》拥有和电脑上几乎一样的游戏效果和操控感受，这和我以前接触过的那些运行缓慢的“游戏手机”都不一样。而且这款手机价格并不高，非常适合我这样的学生族，它的自动搜索电台功能来查找自己喜爱的电台节目，并且最多可以存储99个广播频道，平时学学外语、听听新闻和体育转播，真的很实用。另外它还可以存储500组联系人信息，支持100条短信群发，并且拥有短信黑名单，可以避免垃圾信息的骚扰。就像我喜欢的人物一样，真是“小而强大”。



三星 Anycall

SAMSUNG

“细分”决定成败 “个性”引导潮流

显彩视界 美丽人生 BenQ液晶家族全新亮相

最近硝烟四起的液晶市场，面板资源紧俏、价格起伏不定、产品之间同质化日趋严重，多少有些让人担忧，然而多年前便投身液晶面板核心技术领域、背靠集团企业友达光电的明基BenQ却方寸不乱，在立秋后的8月，为紧张的液晶市场送来一丝舒爽——面对不同消费族群，发布金属型男G系列（新一代金属男人）与百搭E系列（开创DIY混搭风潮）液晶显示器新品，以及香槟系列、赤道系列、极光系列液晶电视新品，以个性化的风格、领先的视觉技术、创新的应用体验，继续引领2007年液晶潮流。

大屏宽屏渐成主流 全尺英寸精品周到贴心

2005年就提早布局宽屏的BenQ始终扮演着引领者和推动者的角色。集团企业友达光电作为全球前二大液晶面板供应商，拥有大、中、小完整尺英寸产品线，尤其与广辉合并后在大尺英寸宽屏液晶面板出货量方面全球领先。拥有优质的面板资源，BenQ得以在2006年抢夺先机推出19英寸宽屏标杆FP92W，而后随全球首款具HDMI接口的FP241W Z、发烧级钢弹FP241VW等陆续加入，BenQ逐步完善宽屏大屏系列，如今已拥有19～24全尺英寸宽屏产品。此次推出的LCD新品中，BenQ百搭或金属型男系列均涵盖主流尺英寸宽屏（百搭包括17、19英寸；19、20、22英寸宽，金属型男包括17、19英寸；19、20、24英寸宽），满足不同人群对宽屏大屏产品的个性化需求，可说是周到贴心。

专业色彩技术领先 矢志不渝追求完美画质

在BenQ引以为傲的5C战略中，液晶面板技术与关键零组件位于核心，支撑系统产品及外设、消费电子产品、移动通信产品三大事业发展，是BenQ竞争优势的关键所在。

BenQ专利Senseye显彩科技，具对比强化、色彩增质、锐利度强化、细腻强化及动态调衡等各种进化影像处理功能，可依据不同应用环境进行调节，提供鲜活的画面。今年BenQ再次精进液晶色彩推出革命性的Senseye+显彩科技2代，新品百搭与金属型男系列LCD就应用Senseye+Photo技术，其通过精准控制色温和伽玛值，对色彩进行精准还原，令美丽画面“所见即所得”。值得一提的是，新系列LCD均拥有超高动态对比度，百搭系列E2000W、E2200W甚至高达3000：1，能更好地调节显示亮度与色阶，保证黑暗画面仍然清晰锐利、鲜艳亮丽。顺应高画质影像的发展趋势，BenQ极力开拓全系列支持HD影像的视讯产品，新系列LCD部分机型搭载HDMI接口，以赤道系列SH4231/SH3731为代表的液晶电视更具Full HD全高清规格（物理分辨率1920×1080），满足未来各种高清影像格式影片或节目的播放，带来极致细腻的视觉享受。

个性设计引导潮流 创新应用乐趣无穷

我时代来临，新兴消费族群更注重个性体验，液晶产业朝着更专业化、细分化、生活化的方向发展。一方面网络视频、高清电影、次世代游戏等数字娱乐方式层出不穷，消费者对极致画质与使用乐趣的需求尤为迫切；另一方面，液晶作为工作娱乐必备品，更应具时尚品味、契合居室并彰显个人风格。2007上半年，BenQ整合技术与多媒体功能，推出高规格旗舰级游戏LCD钢弹机FP241VW/FP94VW，电视、显示器两用的Q频道VP1901等产品，吸引了无数游戏发烧友与家庭用户。经过深入的市场调查分析后，BenQ下半年将从品牌定位出发，面向不同消费族群规划G（主流高规格，针对大众家庭）、E（流行娱乐，针对年轻享乐族）、X（高科技经典，针对游戏玩家及科技尝鲜族）、V（酷炫设计，针对个性品味人士）四大系列LCD产品以及各具特色的液晶电视产品，进一步细分市场，逐步推动市场美誉度、消费者偏好度的提升。



海量存储“镜”显从容 BenQ大容量2.5英寸移动硬盘P310s新上市

在追求生活品位的都会知性人士心目中，理想的移动硬盘是什么样的？超大数据容量；良好的安全性和高度的稳定性；面对繁复难题都能轻松应对……似乎这些还不够，还应该与自己的个性特质相得益彰：内敛、稳重、自信而从容。针对以上细分人群，光存储专家BenQ量身打造新一代2.5英寸移动硬盘DP310s，其超大存储容量加上典雅的外观设计，智能化的防摔抗震系统，完善的加密、防毒功能，艺术美感与强悍性能完美融合，为高品味的你带来个性化的移动商务存储体验。

外观是内心的一面镜子，BenQ DP310s的优雅外表正是都会知性人士独特气质的最好诠释。DP310s机身正面以进口材质打造出光彩照人的深色镜面效果，衬以四周的高亮金属边框，方寸之间，简约流畅。背部设计则另辟蹊径，采用塑胶咬花皮革漆工艺技术，逼真地仿拟出皮革质纹理，不但强化了机器本身的防刮品质，更具独特的视觉收敛效果，与正面的高亮材质对比辉映，铺陈出整机内敛含蓄而又高贵时尚的风韵。

工作或生活中，都会人总有大量珍贵数据需存储并随身携带，BenQ DP310s拥有超大容量160GB或250GB两种规格可选，无论机密办公资料，还是平时钟情的原声音乐、高清影像，从此都能尽情收录，一机在手，海量数据随时调用。性能上P310s采用Sata硬盘，传输速率更高，拷贝资料时高达30M/s，特别是在传输高清影音等大容量文件时更得心应手。Sata作为未来的发展趋势，拥有P310s也可更好地保护你的投资。

BenQ独创零接触磁头启停设计，可让磁头和盘片永不接触，即使硬盘遭受剧烈震动，磁头也不会对数据记录区造成损坏，该设计确保DP310s通过了3米摔落的严苛考验。内置的智能化3D抗震芯片，赋予了DP310s主动式硬盘防护功能，能自动感知硬盘突然发生的来自横向、纵向和侧向的震动，并在撞击发生之前将磁头移到安全位置，防患于未然，该项本领在同类产品中遥遥领先。

数据保密对于身在职场的都会人而言尤其重要，高安全性的3DES加密技术为BenQ DP310s加上了一道只有主人才能开启的锁，即使硬盘被盗或丢失，数据也不会泄露。另外DP310s附赠金山毒霸正版防毒软件，解除病毒侵害的后顾之忧。



个性玩家游戏选择
——明基Joyhub NASA家用电脑试用手记

Joyhub是明基一直倡导的个性化家用电脑系列，经过几年的发展，其下已经形成风格迥异的几个子系列：温柔婉约的“江南”——少女情怀总是诗；纯白高雅的便当电脑“雅典”——知性女子优雅生活；造型极富科技感的“NASA”——多媒体娱乐与游戏用户的最佳搭档；极简主义“慕尼黑”——内外兼修的金属男人。总体来看明基力图通过对消费人群的细分，为不同的用户打造最适合的产品。随着酷睿2平台的逐渐普及，采用英特尔酷睿2 E4300处理器和NVIDIA GeForce 7300GT显卡搭配的全新Joyhub NASA家用电脑来到我们面前。



对于大部分用户而言，“NASA”是一个既熟悉又陌生的英文词汇，它是美国国家航空航天局的英文缩写。明基将其作为家用电脑的名称，隐隐 透露出三重含义，其一是NASA代表着如同航空航天领域一般的高科技、高技术；其二是说明NASA电脑拥有超越同类产品的领先设计；其三则含有伴随用户探索未知领域的含义，这也正是NASA电脑的中文名称“探索者”的由来。

从主要配置上来看，NASA电脑无愧于高科技、高技术的定位——酷睿2 E4300作为目前英特尔的中高端双核处理器，主频高达1.8GHz，属性能强劲的主流产品，对于各种多媒体应用和娱乐而言是绰绰有余；而拥有256MB DDR2独立显存的GeForce 7300GT显卡，能够全面支持DirectX 9.0c，可轻松应对目前主流的3D游戏和大型网络游戏，其独特的CineFx4.0核心架构在高清视频回放方面也颇有独到之处；辅以1GB DDR2双通道内存（512MB×2），NASA电脑具备了满足各种多媒体和游戏娱乐的良好基础。



得益于同属一个集团的全球第三大液晶面板生产商友达光电的支持，明基在液晶显示器方面拥有其他厂商所无法比拟的优势，而为NASA电脑配备的FP94VW“钢弹”显示器无论外观设计还是产品性能，早已在零售市场获得广泛认可，许多DIY玩家都将其作为多媒体娱乐型配置的首选。整体来看NASA电脑摆脱了以往品牌家用电脑在硬件配置上只注重处理器性能而忽视其他方面桎梏，各方面搭配合理，性能强劲，在PCMark05、3DMark03/05等测试软件中都能获得相当不错的成绩，性能表现超过绝大部分其他品牌的同类产品。实际上对于用户而言，性能仅仅只是电脑的一个方面，产品品质和人体工学设计对使用感受的影响才是更加深远的。在硬件技术日新月异的今天，再好的配置也难以长久独领风骚，一台电脑为用户“效力”的时间一般在3年左右，相信谁都不希望它早早病入膏肓，提前退役；而拙劣的设计在长期使用对人体造成危害更是不可忽视。因此产品质量和人体工学设计水平在电脑选购中甚至比性能更重要。



而在这两个方面，NASA电脑的表现（或者说明基的表现）令人十分满意。NASA电脑所采用的全部配件均由业内一流OEM厂家生产，用料做工均属上乘。仅以显卡而论，且不说大部分品牌电脑都通过整合型主板来节约成本，即使采用独立显卡也往往是在电路和用料上严重缩水的“刀板”卡，在NASA电脑所用全尺寸标版设计的GeForce 7300GT面前相形见绌。更遑论NASA电脑还保留了主板上的集成显卡输出端口，为部分特殊应用留下了“后着”。

NASA电脑所采用的机箱曾经荣膺2004年CHINA iF工业设计大奖，不仅用料十足且做工一流，坚强的骨架和厚实的镀锌钢板带来相当不错的整体强度；出色的内部结构设计保证用户可以在日后扩展和升级时使用各种全尺寸板卡，免去许多麻烦；科学合理的对流设计为内部元件的散热提供了良好保障；而遍布侧板结合处的防磁弹点和前面板后隐藏的金属磁遮蔽设计则体现出厂家对用户健康的关注。很少有品牌电脑会在机箱的“内涵”上如此费心费力，更多地只是花俏的外观和一些华而不实的设计。

除了机箱，对用户健康影响最大的就是显示器和键盘。FP94VW不仅拥有漂亮的外观设计，其性能指标也相当令人满意，2ms灰阶响应速度避免了高速画面拖影给用户带来的不适感觉；300流明亮度和2000：1对比度可以提供不刺眼的舒适感受；Senseye+game显彩科技2代，能够呈现细致惊艳色彩；而内建赛车/动作2种游戏模式及标准/电影/动态/图片4种情景模式，可以给用户带来更好的使用感受。明基著名的“海贝”键盘拥有特殊的曲面设计，可以有效减轻长时间输入时手指手腕的压力，柔和的回弹力度和适中的键程则保证了输入的流畅性，并且对手指关节提供了良好的保护。

总体而言，明基Joyhub NASA电脑不仅拥有出色的性能和良好的性价比，同时还在用户的使用感受和健康保护方面考虑良多。选择这款产品，可性能、健康一举两得，其7500元左右的价位而言，也是物有所值。

玩赛车，游戏方向盘选购必修



对于爱好赛车的朋友们来说，可玩的赛车游戏有很多，但是目前的热门赛车游戏还是要数《极品飞车10》和《TDU：无限试驾》，还有最近上市的《科林麦克雷拉力-尘埃》，有了好的游戏当然要有好的游戏外设，好马配好鞍嘛，玩赛车游戏不外乎用键盘,手柄或者方向盘，综合来说,想要畅快游戏,方向盘是必然的选择。

推荐游戏：极品飞车10

特点：完美的画质和音效，以速度感为追求，缺乏真实性，但绝对刺激

推荐游戏：科林麦克雷拉力—尘埃

特点：越野拉力赛的巅峰作品，场景和车辆都非常真实，操纵真实度也极高

那么，对于第一次购买的玩家怎样去选购一款好的游戏方向盘呢？下面小编将告诉玩家选购时应该注意的一些方面：

第1：可操控性

方向盘买回来就是为了畅快的体验游戏，所以可操控性就是重中之重。不然你把方向盘买回来发现这个东西比玩具还要玩具，根本就毫无操控性可言，这样就大失乐趣了。

可操控性简单可以分为：灵敏度，死区（死角），转向性，脚踏踏感等

灵敏度作为评价方向盘好坏的最重要的体现，换言之就是转向或者加油时会否容易过大或者过小。过于灵敏跟过于不灵敏都是不好的。

死区（死角）也就是方向盘存在的盲角，在游戏里面体现为你转方向盘10度，可能游戏里面的车才转了1度，这样就代表存在一定角度的死区了。

转向性可以理解为转向时方向盘的相关状态，如：方向盘转向回位是否准确，方向盘的转向阻力是否合适等

第2：方向盘的手感

赛车过程中玩家主要接触地方是盘面、脚踏板、换挡，盘面是最为关键的地方，市面上主要采用皮革材质、橡胶、塑料为主盘面，以罗技G25为例就是采用的皮革材质包裹和钢材质相结合，但是两千多的价格只能让我们望而兴叹了，橡胶握把相对于塑料握把，防汗和防滑性相对要好一些；

另外，有些品牌型号的方向盘有脚踏板，有些则不带脚踏板，如果想真实赛车感觉，一个好的脚踏板是必然不可少的了；换挡模式主要分为跑车式和轿车式，两种方式没有很大的区别了，主要是看玩家的爱好了，注意的是，部分换挡采用的分离式。

游戏方向盘毕竟不是真正的汽车方向盘，而是放在电脑桌上的一个游戏工具，那么在游戏过程中，如果固定不是很牢固，那么只能望盘兴叹，游戏方向盘固定方式主要分为吸盘式、固定夹式以及混合式。吸盘主要是通过方向盘底部的吸盘吸住电脑桌从而达到固定方向盘的效果，玩家在购买时要注意你的电脑桌是否很光滑，如果不是很光滑的，那么它的吸附性就不够，那么游戏过程就肯定会打滑了；固定夹式采用一个固定夹将方向盘固定在电脑桌上，固定夹的方式有很多种，玩家购买时应该考虑到自己电脑桌的空间大小，选择不同方式，以便于发挥最大功能，混合式则结合吸盘和固定夹两种方式，优点就不用多说了。

第3：游戏的兼容性与扩展性

方向盘嘛，买回来当然是玩游戏的，所以一个方向盘需要有良好的游戏兼容性，毕竟谁愿意购买一个方向盘回来只能够玩有限的几个游戏呢？

所谓的扩展性，并不只针对硬件的扩展，更需要注重软件上面的扩展性，不断更新的驱动，不断加入的功能，著名的品牌让你用得舒心，用得放心。

第4：售后服务与增值服务

所有的厂家都不可能保持所有的产品都寿终正寝，那么好的售后服务对于保障玩家的权益就至关重要了，玩家在购买产品时一定要问清楚保修年限和如何保修，这样产品出现问题就没有后顾之忧了，除了售后服务，由于IT产品在系统和软件更新迅速，关注厂家如产品驱动升级、游戏教学设置等增值服务也很重要，玩家在购买产品前留意一下品牌官方网站是有必要的。

北通瞬风方向盘

北通瞬风方向最大的特点是“零死角”技术，能让玩家在游戏过程中体会精确操控飙车的快感，在驱动测试页面中，玩家还可以根据自己的喜好习惯，调整灵敏度、死角设置等参数；

瞬风方向盘面采用标准的10英寸街机盘面，值得称赞的是，方向盘握把的橡胶质感细腻，并有防滑颗粒，即使是在激烈的游戏中，玩家的手也不会滑落；

方向盘的中央部分，有一盏蓝色的LED灯，会随着游戏动作的变化而改变颜色的深浅；它内置了5个功能按键；

轿车式+跑车式双模选择，右波杆喷有橡胶油，手感相当细腻，不容易打滑。

北通瞬风方向盘不需外接电源，相比罗技、赛钛客产品更加简单，采用了即插即用的USB接口与电脑进行连接，方向盘不用关机就可以接入或卸下，非常方便。

方向盘底座下有7个吸盘，可以起到固定的作用，当然，前提是桌面比较光滑。

当然，如果桌面条件不理想，可以选择用固定夹的形式将方向盘固定在桌面，同时，为了节省游戏玩家的桌面空间，北通瞬风的固定夹设计深度较小，也就是说它并不需要被固定在桌面深处，同时拴纽的施力点也设计在方向盘机座的上方，使游戏玩家安装方向盘时感觉更为方便，

脚踏板有两个脚踏开关，分别是油门和刹车，设计符合开车时的真实环境。用户可以根据需要打开背面的脚踏板，增加对地面的吸附能力的同时，更为贴近真实赛车的临场感。

脚踏板通过一根类似电话线的水晶接头与方向盘主体相连接，拆卸非常方便。P

操控性：★★★★☆
手感：★★★☆
兼容性与扩展性：★★★★
售后服务和增值服务：★★★★
性价比：★★★★★
建议价格：308元





不走寻常路——另类暴医

所谓暴医并非指那种脾气很暴躁的医生，江湖中的暴医实则为医生的一种特殊修行。众所周知，医生本为救死扶伤，在游戏中也是辅助性最强的职业。而此种暴医则是将辅助变为主动，以辅助技能为基础，大大提高自身打击力的一种职业，比较有特色。一开始你要先决定好自己究竟是要当战医还是辅医，这也是热血江湖的一大卖点。习惯墨守成规的你，应该会想体验一下这种另类的练法。



暴医的前期修炼与正规医生一样，直到60级三转后才变得不同。简要说下前期练级方法：1~10级打猫、狐狸、蛤蟆，快速升到10级一转。10~20级，伐木场、狼、猪、三尾狐等自由选择，能找到组队的话最好，升级会很快。20到30去打老虎，25就可以去小山了，那里也比较好找组。这时最好拿个气功4的杖。30到35，把30级的装备都强3或4,去刷绿林或刷火做GF医生。二转后还是乖乖的做GF医生。3转加了群疗,直接组队打蛇,一直混到60。

在加点方面，暴医与正医有很大不同。

医生的内功心法有以下几种：

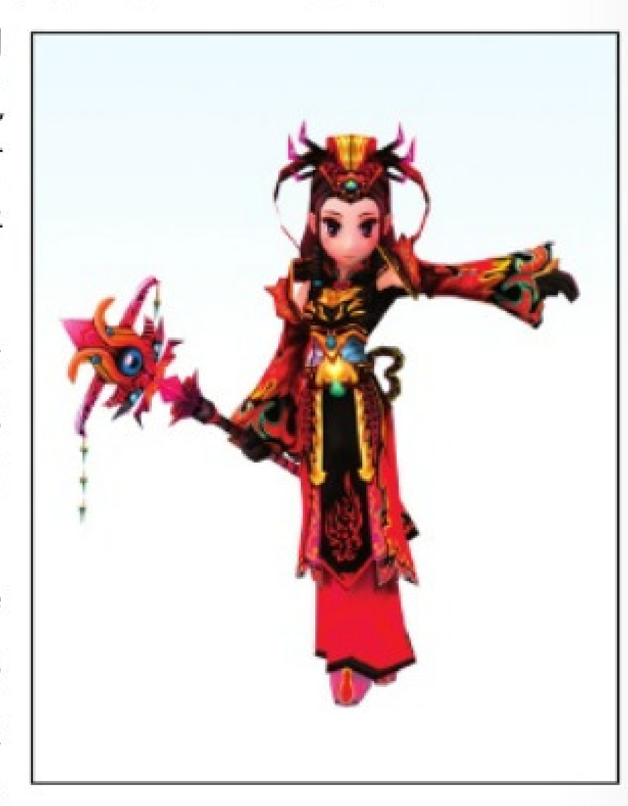
运气行心——增加使用人参恢复内功的量，太极心法——减少使用武功时消耗的内功值。体血倍增——增加最大生命值。洗髓易筋——增加最大内功值。妙手回春——使用治疗武功时增加恢复的血量。长功击力——使用攻击武功时增加攻击力（一转获得）。吸星大法——成功实施攻击时吸取20%的内功（二转获得）。神农仙术——增加制作药品的成功率（三转获得）。神佑之气——增加获得物品的几率，一定几率在打怪时多获得1点历练。（四转获得）。万物回春——一定几率产生双倍恢复效果（五转获得）

妙手是医生必修课程，不多说了；太极和运气穷人必加！省蓝~不过前期不用加满，10就够，后期点多的话再补回来。吸星大法其作用是延长除轻功外状态增加（即攻击、防御、命中、回避、生命上限增加）的时间，如果不想耳中绵绵不绝的“1212..”响起，那尽快加起来吧！体血是增强医生薄弱体质的。神农在GF中没有用处，可以不加。神佑之气提升物品暴率且增加历练。要知道只有历练够多医生才会更加得心应手地学习技能，只有具备了良好的经济实力才会拥有更加顶级的武器，这，也正是大部分游戏玩家所追求的。因此，神佑之气必满。接下来就是最重要的长攻击力，暴医与正医的区别即在此。



医生有很多种类，所以加点的方法也是多种多样。作为辅助型Q医，先妙手，再太极、运气、体血、长攻，3转前加长攻为转职任务做铺垫。而暴医妙手满、长G满、体血、吸星、运气、太极、天佑。

技能方面，医生45级的技能：青阳破天（正）和北冥夺魄（邪），都是一种快速技能（间隔时间2秒），威力100，医生只有在学会这项武功后才能成为效率队的真正打手，然后配合一个攻击或武功较高的杖，加GF或做QL时用以前的杖。加完GF后换上攻击杖继续打怪。建议想练暴暴的在60之前还是以做辅助为主。这一阶段所学技能多，需要的历练则更多，如过早单练，一来吃力二来速度也会非常慢，再加上医生本就薄弱的体质，死伤肯定在所难免。所以要安分守己地坚持做GF医生，积累越多越好的历练，等到时机成熟，那你就可以放开手脚大开杀戒了。



暴暴的修炼之路相对QE要辛苦很多，而且会比较费钱。喜欢暴暴独有特色的朋友一定要在开始就考虑清楚。暴医最大的特点是在没有其他人帮助的情况下依然可以有效地打击敌人。组队升级时会比QE更有威严，既能加GF又能做打手，一举两得，哪个组队会不欢迎啊？虽然练级时会比较辛苦，但对于常年安逸的辅医来说，暴医的修炼无疑会变得更加有挑战性与乐趣。

不论辅医还是暴医，综合攻击力与防御能力还是不如打手。可不管是谁，都离不开医生的帮助。我们虽然被别人看作辅助职业，但我们是江湖中最重要的，最必不可少的，我们的地位无人能够动摇。五转到来，医生能力虽然被削弱，但是广大爱好医生职业的玩家请不要放弃，我们会迎来辉煌的那一天！P



《新蜀山剑侠OL》30级副本：珍兽森林攻略



副本入口：宝掌峰外（宝掌峰石像）。

进入条件：30级以上玩家组队，需先在蜀山神仙学院找学院导师接下「找寻失踪学员」的任务。

限制时间：1800秒（30分）

一定要接任务：找寻失踪学员

想要进入珍兽森林，首先你必须先在神仙学院（外）接下学院导师所交待的“找寻失踪学员”才行，否则不能进入。尤其要特别注意，一定要全部队员都有接任务，可别以为队长代表就行了，因为珍兽森林是个很危险的地方，学院导师所交付的任务，其实就是对能力的肯定，证明你已经有足够的资格去珍兽森林斩妖除害了，唔……换句话说，这也算是一个小小的前置任务。

由神仙学院外前往宝掌峰外的路途可不算近，最后还遇到狐狸精率领一班狐狸挡在路中间，硬是不给过去，果然还是免不了一场激战。

★蜀山学院（外）到宝掌峰的路线

蜀山学院（外）接任务→峨嵋山山路→峨嵋山脚→歌凤桥东侧→歌凤桥上→歌凤桥西侧→关卡（狐狸精）→宝掌峰外

要打败美丽的狐狸精姐姐才可以进入宝掌峰外。

攻略秘诀：时间是最大的敌人

因为这里的怪物都30多级，因此如果组队的队员等级不高，或者攻击力不强、防御力不够，就有可能会演变成连Boss都还看不到就被踢出副本的悲惨命运。在这短短的30分钟内，除了应付路上的小怪，还得打两只不太好打的Boss，想坐下回血？别傻了，哪来的这种闲工夫，很多玩家都是身上带着超多补品，然后边走边吃，真的是分秒必争。

为了争取时间，建议在副本内移动的时候，以魂体分离珠的自动攻击来应付小怪，但是到了打Boss的时候，最好还是改为手动攻击，并且集中火力攻打Boss。尤其需要特别注意第2个Boss会混乱的技能，而最后一个Boss则是血厚力气大，防御不够的玩家要特别注意血量，否则很容易在这里死亡，顺带一提的是，法宝的防御力不够高的话，在副本中死亡，也会使得整个副本任务失败。



在寻找Boss的途中会遇到两名任务NPC，分别是位在珍兽森林四的欧恒逊，以及在珍兽森林三的任泽，玩家进了珍兽森林，为了完成学院导师所交付的任务，必须跟这两名关键人物对话，并且在限制时间内打败分散在珍兽森林四处的怪物及Boss才行。

副本支线任务

珍兽森林有一个副本支线任务，触发任务的NPC就在珍兽森林里面，这个任务所需要的物品只能在珍兽森林中取得，可能要打好几次之后才能搜集到，但如果你很执意要凑到珍兽套装，相信在过程中，这个任务的道具也可以顺便搜集完成的。

★“珍兽绒毛”任务流程

1、在珍兽森林中打小怪有可能会获得“珍兽绒毛”。

2、搜集10个珍兽绒毛后，将它们交给位在珍兽森林二的“八旗侍卫”。

3、可获得虎形修真玉1个，八旗侍卫一点都不难找。

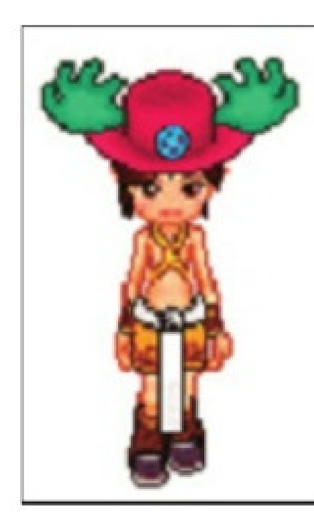
珍兽套装情报

★珍兽套装（玩家）

	图	装备名称	等级	能力	套装效果
武器		珍兽拳中刀	30	攻击力＋24 属性能力+5	合击威力+30% HP最大值+350
		珍兽拳中剑	30	攻击力＋24 属性能力+5	
		珍兽陀帝棒	30	攻击力＋24 属性能力+5	
身体		珍兽衫皮葩（男）	30	防御力+32 属性能力+5	
		珍兽妃姬裳（女）	30	防御力+32 属性能力+5	
头部		珍兽巧跋帽（男）	30	防御力+21 属性能力+4	
		珍兽巧跋帽（女）	30	防御力+21 属性能力+4	
饰品		珍兽之戒	30	防御力+37 属性能力+4	

注：属性能力指玄妙、武艺、体质、意志、精神、反应，随机附加一种属性。

珍兽套装的帽子有大大的鹿角，超可爱哟。





★谋系套装（法宝）

	图	装备名称	等级	能力	套装效果
谋系套装（4/4）		谋蝶匕（武器）	30	攻击力＋15 属性能力+3	HP最大值+400 体质+10
		谋轻衫（身体）	30	防御力+19 属性能力+3	
		谋烈帽（头部）	30	防御力+17 属性能力+3	
		谋心戒（饰品）	30	防御力+21 属性能力+3	

注：属性能力指玄妙、武艺、体质、意志、精神、反应，随机附加一种属性。

领舞速成之路——深度解析新版本领舞模式

《劲舞团》v1.75“激舞飞扬”推出的领舞模式在其推出之初便因极高的入门门槛与对P点的精确要求难住了一大批劲舞玩家。而在v 2.0“展星一夜” 更新了数首歌曲之后，新歌极高的难度与后续版本对领舞的忽视造成了玩家的迅速流失。纵观《劲舞团》迄今为止推出的所有模式，领舞无疑是最令玩家头痛的。不同于其他模式的简单易懂，领舞由于缺乏必要的按键与节奏提示使许多乐感并不错的玩家输在了起跑线上。而现在，《劲舞团》v3.1“魔法城堡”对领舞模式进行了大刀阔斧的改革，新版领舞模式究竟有哪些与众不同的地方呢？且听笔者为你一一道来。

让我们彻底分析一下领舞模式的奥秘，看看我们该怎样利用新版本领舞带来的便利，从一个对领舞模式一窍不通的新人成长为众人瞩目的领舞高手吧！

首先需要解决的，依然是笔者在前文中所提出的两大难题。虽然新版本为初学领舞的玩家指明了一条捷径，但是玩家自身对领舞模式的理解与大量的练习仍然是必不可少的。在这里笔者强烈建议新学领舞模式的玩家反复练习Lv1的《Canon Groove》与Lv2的《Night》，这两首歌都拥有极其适合新手的简单节奏与较短指令。选择简单模式后所有的指令在屏幕上一目了然，玩家只需在NPC领舞时将绿色指令的移动节奏默记在心，然后在自己领舞时把刚才所显示的指令用正确的节奏击打出来即可。NPC在报出每个指令的时候都会将手臂伸往相应的方向，同时身旁也会出现一个显示着该指令的对话框，而NPC下方的按键提示方框则会以绿色点亮该指令。三大视觉提示一起告诉了你精确的按键时机，更何况此时耳机中还会传来NPC的声音提示。如此反复，相信你能够很轻松地记住所有指令。



在跨过了领舞模式的最难关——入门之后，笔者建议此时的玩家应该对自己领舞道路的发展预设一个蓝图。普通意义上的领舞高手通常分为3种：P歌高手、快歌高手与BT歌高手。前者最擅长节奏感强且指令并不复杂的歌曲，在练习Lv3的《Doo Doop》、Lv4的《Cant Let You Go》和Lv5的《Go Go》这三大P歌时经常能够打出20以上的连P数；而快歌高手则普遍精通《Up&Down》（178bpm）、《讨人喜欢》（188bpm）和《Magic World》（185bpm），对于这些高bpm的歌他们基本可以做到0miss、0bad，对新歌《我们很般配》（174bpm）也有很强的适应能力；至于BT高手则对诸如《Driving At Night》《Tell me》这类节奏凌乱的歌曲感觉极佳。好好分析一下自己的节奏感与乐感，成功地规划自己的领舞之路是成为一个领舞高手的必备条件。

之后的领舞练习，笔者建议你开启困难模式，毕竟夹杂在音乐中的声音提示是最能够精确告诉你P点的提示方式。而简单模式的画面提示在高bpm歌曲下显得十分晃眼，有时候甚至根本来不及看完提示就轮到玩家自己按键了。同时长时间地根据声音提示进行领舞模式也能够有效的提高自己的节奏感与乐感，又培养了领舞时可以不看屏幕的能力，可谓一举两得。

最后，《劲舞团》v3.1为已经长久未更新的领舞模式带来了两首新歌，就请各位玩家跟着笔者，一起彻底分析这两首极具特色的歌曲吧。

Audition 谎言（Lv5 100bpm）

歌曲的难度正如其名——谎言，按照常理分析，歌曲的速度与难度是成正比的。然而在领舞模式中，大量经验告诉我们，在众多中低速的歌曲里往往隐藏着极其变态的难度。而通常意义上所谓的领舞P歌（即容易打出高连击的PERFECT数，简单易学的歌曲）却大量集中于130至150bpm之间。所以面对这首堪称领舞模式所有歌曲中最考验记忆力的歌曲时，玩家们可千万不能大意哦！

指令列表：

第一段：9，9，10，10，10，10，8，8

第二段：10，10，10，10，8，8，9

仔细一数，在旧版本中只在《Tell me》《Christmas party》等少数歌曲中才偶尔现身的10指令居然在这短短139个指令中出现了8次，该歌曲对玩家记忆力的挑战无疑是极高的。值得注意的是，在按所有8指令之前要停半拍，否则可是会遭遇到一连串的Miss的哦！

连P指数：★★★★ 抓狂指数：★★★

成诗京 我们很般配（Lv5 174bpm）

如果说《谎言》的歌名是名副其实，那《我们很般配》就有些词不达意了。作为领舞模式中继《Up&Down》《讨人喜欢》和《Magic world》之后的第4首快歌，《我们很般配》在继承了快歌节奏迅速、指令间隔短的传统特色的同时，却与作为领舞快歌所应有的高难度并不般配。

指令列表：

第一段：4，4，4，4，4，4，4，4，4，4，4，4，4，5，4，5，4，5，4，5

第二段：4，4，4，4，4，4，4，4，4，4，4，5，4，5，4，5，4，5，4，5，4，5，4，5

在《我们很般配》推出之前，领舞模式中快歌与中速歌曲的分界线十分清晰。bpm150的《Go Go》与bpm178的《Up&Down》作为两者之间的分水岭明确地标明了各自所代表歌曲的特色。而《我们很般配》的出现则为中速歌曲至快歌之间成功地搭起了一座桥梁，全曲单调的节奏变化让人很容易就能上手，同时不失速度感的整体曲速则又为想从中速歌曲迅速过渡到快歌的玩家提供了捷径。不过相对于《谎言》的好P、易P，《我们很般配》的连P性就相当低了。在许多地方需要稍微延后才能精确地按到P，而歌曲的高速度又不容我们过多地思考，唯一的诀窍便是大量的练习，以充分掌握该歌的P点。



连P指数：★★ 抓狂指数：★★★☆

作为《劲舞团》中一个相对冷门的模式，领舞的乐趣尚未真正得到广大玩家的有效开发，希望本文能给那些还不了解或者完全不会领舞的玩家起到一定的帮助作用。一旦掌握了领舞模式，其所带来的连P乐趣可是其他模式远远不能比拟的哦！

周旋如意

——惠普Pavilion tx1105AU平板电脑

■ 晶合实验室 壹分

厂商：惠普（HP） 上市状态：已上市
售价：10 999元 咨询电话：800-820-2255
附件：触控笔、挂绳、屏幕擦拭布、光驱减重器等
推荐：中高端商务用户

以往说起平板电脑，留给我们最深印象的除了前卫的设计风格，恐怕就是动辄18 000元起的高昂价格，显得那么遥不可及。12.1英寸全内置设计的惠普Pavilion tx1105AU，以万元出头的价格将平板电脑与普通用户的距离拉近了不少。

从外观上看，tx1105AU与惠普dv系列笔记本电脑非常相似。机身采用银色与黑色搭配，经过高度抛光处理的表面下隐藏着复杂的灰色波纹线条，为浓重的商务风格外观注入了一丝艺术气息。整体线条流畅，轮廓圆润，大部分边角与棱线都经过圆弧处理。各种功能按键也隐藏在产品的边框，尽量避免对整体外观的影响。

tx1105AU的屏幕打开后可在水平方向顺时针旋转180°，并可在屏幕向上的状态下闭合在键盘上，成为一台真正的平板电脑，而特殊的转轴设计可以保证整个旋转过程中屏幕显示不受影响。转轴的阻尼设置适中，旋转顺畅。无论屏幕处在闭合状态还是平板电脑模式，巧妙设计的锁定装置都可将屏幕牢牢固定，不会受外力影响而移动，只需轻轻按下顶盖开关就可接触锁定，便于用户单手操作。无论tx1105AU被用户横持还是竖置，都可通过屏幕右下角的“画面旋转快捷键”旋转显示方向，用于内容演示非常方便。

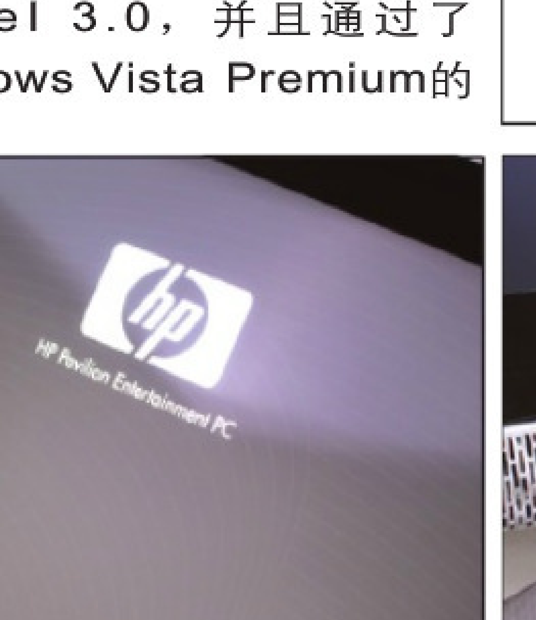
该产品采用AMD Turion（炫龙）64 X2 TL-56双核处理器，主频1.8GHz；主板芯片组为nForce Go 430，整合GeForce Go 6150显示核心，搭配1GB DDR2 667内存；存储方面则采用3.5英寸120GB 5400r/min SATA硬盘与支持双层刻录和Lightscribe光雕技术的Super Multi DVD刻录机；网络方面支持802.11 a/b/g无线网络、10/100/1000Mb以太网以及56kbps调制解调器。受体积限制和屏幕转轴的影响，该产品采用容量3700mAh的锂电池，对其续航能力有一定影响。

GeForce Go 6150核心频率达425MHz，能支持DirectX 9.0c以及Shader Model 3.0，并且通过了Windows Vista Premium的





屏幕可以在水平方向顺时针旋转180°



顶盖下的灰色波纹线条



屏幕下方的转轴



掌托处的灰色波纹线条



屏幕右下角的功能键

规格认证，同时支持NVIDIA的PowerMizer SX和SmartDimmer能源管理技术以及PureVideo影像处理技术，是一款功能全面的显示芯片。从基本硬件配置上可看出，AMD处理器与整合芯片组是tx1105AU能将价格控制在万元出头的关键因素。

该产品采用12.1英寸16：10触摸液晶屏，分辨率达1280×800，支持惠普BrightView超亮屏技术和手写输入功能。屏幕水平可视角度接近160°，色彩艳丽，背光均匀，四边无明显漏光。为方便用户在平板电脑模式下使用，屏幕右下角设置了大量的功能按键：DVD Play、Quick Play、系统设置和屏幕旋转按键位于屏幕边框正面；用于多媒体应用的播放/暂停、快进/倒退、停止按键则在屏幕侧面。需要注意的是，功能按键集中也导致使用时屏幕右侧温度较高。指纹识别器位于屏幕左侧，屏幕上方则是130万像素摄像头和双声道麦克风，奥特蓝星（Altec Lansing）立体声扬声器被安排在屏幕下方转轴的两侧。摄像头、麦克风和扬声器在测试中均有良好表现。


通过顶盖中的磁铁将隐藏的机身挂钩吸起，可将屏幕牢牢固定


3700mAh 4芯锂电池



奥特蓝星立体声扬声器


触摸板的手感很好

tx1105AU采用85键键盘，主要按键的键面较大，间距合理，但上方的F1等功能键较小，容易误触；键盘的键程较短，手感偏硬，长时间使用容易疲劳；键盘噪声控制得不错，适合在安静的环境中使用。由于处理器、硬盘、内存等主要发热部件集中在机身右侧，因此长时间使用中键盘和掌托右侧升温明显。触摸板设计较好，表面增加了凹陷的触点，有效解决了摩擦力与定位的问题，提高了操作手感。由于触控笔的定位时常发生偏移，手写识别程序准确率受到影响，导致作为平板电脑重要标志的手写输入表现一般，希望厂家今后能够提供单独的校准程序。

tx1105AU虽然体积不大，但提供了齐全的接口，包括3个USB 2.0、1个D-Sub、1个S-Video视频输出和1个用于xb3000的扩展端口，另外还有一个5合1读卡器以及电话线插孔、网线插孔。值得一提的是该产品拥有两个立体声耳机插孔，其中一个还具备SPDIF输出功能。在耳机插孔旁边还有一个红外线接收端口。另外，为了减轻用户旅行中的重量（全套重2.15kg，含光驱和电池），该产品的光驱可与“光驱减重器”灵活替换，安装减重器后重量下降为1.92kg。


触控笔及右侧的各种接口


可拆卸的内置光驱和独特的光驱减重器

该产品预装Windows Vista Home Premium简体中文版操作系统，可通过方便的恢复功能制作系统恢复光盘。不过送测样机没有提供驱动光盘及其他应用程序盘，用户可通过惠普官方网站自行下载所需驱动程序和应用软件。性能测试中tx1105AU表现中规中矩，属于典型的中端商务机型。内存和硬盘性能表现较好，处理器和显卡性能表现一般，可以满足办公、学习的需要，但无法应对大型3D游戏或《魔兽世界》一类的大型网络游戏。

测试项目		成绩
Mobile Mark 2005	电池续航时间	98分钟
	整体性能	213
	系统响应时间	1.21秒
PCMark 05	总分	2953
	处理器	3568
	内存	3141
	显卡	975
	硬盘	3711
3DMark 03（默认设置，1024×768）		1047
3DMark 05（默认设置，1024×768）		542
DOOM3（1024×768）		6.3fps
Half—Life2（1024×768）		11.81fps



作为一款平板电脑，tx1105AU的设计相当出色，同时价格也很有竞争力。从性能上看，是一款典型的中端商务机，拥有较好的磁盘性能，可以满足目前办公和学习的需求，非常适合中高端商务用户。P





炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

锐比极限？——LG L1960TR液晶显示器

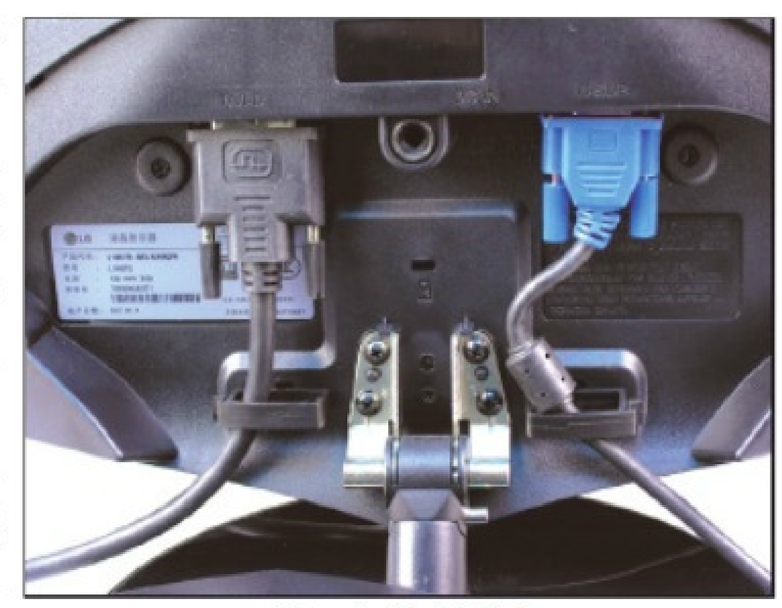
■ 晶合实验室 电子土豆

厂商： LG（中国）有限公司 **上市状态：** 已上市
售价： 2049元 **咨询电话：** 800-810-5659
附件： 电源线、D-Sub视频线、说明书
推荐： 注重外观和对比度的用户

在持续多年的毫秒大战偃旗息鼓之后，LCD的画质表现成为用户关注的焦点。采用8b的广视角真彩面板固然能有效提升产品的色彩表现，但其成本仍相对较高，响应时间也不如主流TN面板。因此许多厂商继续挖掘TN面板的潜力，通过各种特色技术来提高产品的画质。锐比（DFC，Digital Fine Contrast）便是LG开发的旨在提升LCD对比度的技术，它能降低LCD的最黑亮度，有效提升中间色调的鲜艳程度，使色彩层次更丰富。从去年7月发布的锐比2000：1到今年年初推出的锐比3000：1，再到近期发布的锐比5000：1技术，LG将其产品的对比度不断推向更高。高对比度虽然有助于提升画面的通透感，但也容易造成色彩失真。LG工程师介绍说，锐比5000：1技术能在提升画面暗部细节的同时对色彩进行智能调配，可在保持原有画面层次感的基础上实现色彩的精确还原。LG近期已将其多达22款LCD显示器的DFC对比度提升为5000：1，包括诸多主流的宽屏和普屏产品，我们这次收到的送测机型是19英寸5：4的1960TR。

LG L1960TR与L1900R/J同属LG的艺术液晶系列，它应用了锐比技术和复真芯片（F-ENGINE），标称DFC对比度为5000：1（之前销售的老款L1960TR对比度为3000：1）。LG的液晶显示器一向造型别致，模具精细，L1960TR自然也不例外。样机为全黑色，磨砂材质的窄边框下方镶有闪亮的银色金属线条，边框右下沿的突出部位设计了触控式电源按键，开启时能发出幽蓝色光，而操控按键则“藏”在机身右侧；屏幕尖尖的“下巴”底部为黑色烤漆圆形底座，侧面与背面线条也棱角分明，整体造型简洁、硬朗，细节做工处理也很精致。但机身侧面的操控按钮未在正面边框上标注相应功能，初次使用时不熟悉按键的用户会感觉有所不便。

机身线条简洁锐利，细节做工精致



背面束线夹设计

L1960TR拥有D-Sub+DVI双接口，我们采用DVI接口连接，色温设为6500K，利用DisplayMate软件将显示器调到最佳状态后开始测试。全黑背景下，屏幕漏光不明显，白背景和三原色下亮度均匀性不错，整体色调也较纯正，四角略微发暗。整体色阶过渡较为平滑，相对来说高光部位表现出色，而暗部色阶分层较明显，此时调高对比度会有所改善。DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64，越黑的灰块值越低）能看到第2级的灰块，而DisplayX的256级灰阶（1～256）能看到第3～4级，暗部表现很出色。可视角度表现不错，达到了TN面板应有的水平，水平方向表现相对更好。在图片显示和视频播放中，超高的对比度使得L1960TR的色彩显得鲜艳而通透，整体效果良好，但在一些对显示器较为苛刻的样图中，图片最亮部位的细节略有丢失。

L1960TR主要指标	
最大分辨率	1280×1024
点距	0.294mm
亮度	300cd/m²
对比度	DFC 5000：1
可视角度	170°/170°（水平/垂直）
响应时间	2ms
色彩	16.2M
安规认证	TCO'03

这款LCD的标称响应时间达到了2ms，在视频播放和游戏体验中基本感觉不到有拖影现象。对于不太感冒“宽屏”的一般家庭用户和游戏玩家来说，造型独特、高对比度的L1960TR是一款值得考虑的产品。





炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

跑跑卡丁车 CRAZYRACING ™

Anycall

三星 Anycall



M618

追我?!







跑跑卡丁车主题　音乐播放器　蓝　牙

发短信M618到388322，了解产品信息，更可赢取卡丁车礼品
http://m618.samsungmobile.com.cn了解活动信息





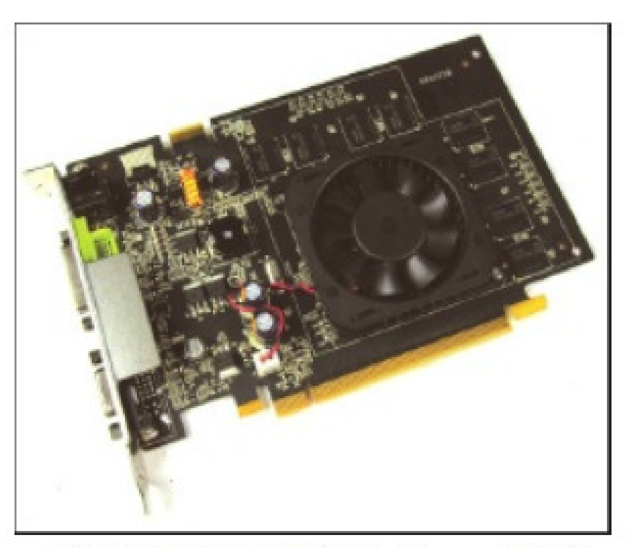
www.samsungmobile.com.cn / www.samsung.com

黑色探索者
——明基Joyhub NASA家用台式电脑

■ 晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ）上市状态：已上市
售价：6999元 咨询电话：400-888-0333
附件：电源线、D-Sub视频线、说明书
推荐：中端家庭用户

NASA属于明基Joyhub家用台式电脑中的探索者系列，产品名称中的“NASA”原是美国航空航天管理局的缩写，明基以此来指代“探索者”，也隐含有较强性能的意思。它采用英特尔酷睿2 E6300双核处理器（主频1.86GHz）和英特尔946G芯片组主板，整合100M网卡以及符合HD Audio规范的声卡。为了保证整体性能，还搭配了256MB独立显存的GeForce 7300 GT显卡和1GB DDR2 533内存，显示器则为明基FP94VW 19英寸宽屏液晶，存储方面采用8MB缓存的西部数据1600JS 160GB 7200r/min硬盘和16× DVD-ROM，整体配置达到目前主流产品的水准。另外根据厂商官方网站公布的资料，这款产品还配备一套2.1多媒体音箱（送测样品未提供）。


256MB独立显存的GeForce 7300 GT显卡

NASA系列的机箱曾获得“2004 CHINA iF工业设计奖”，采用黑色侧板和深蓝色前面板，辅以银色边框和黑色边条装饰，稳重典雅。机箱前面板上有一个大的“Q”字母标志，开机后会透出蓝色的光晕。前置USB和音频接口位于前面板下方，外有挡板遮盖，以防止灰尘进入。

机箱用料和做工都较好，钢板厚度超过许多同类零售产品；边缘经过卷边处理，接合处的防磁弹点可以有效防止电磁波泄漏。尽管这款机箱的体积比标准ATX机箱小很多，但由于内部结构设计合理，通风效果出色，在测试过程中整体温度控制良好。标配的230W电源功率稍小，可能无法满足部分用户后期增添/升级设备的需求。

标配的FP94VW显示器属于明基“钢弹”系列，采用银黑双色前面板，U形底座，支持-5°～20°俯仰调节。两侧较宽的银色边框采用金属拉丝表面处理，左侧边框上的控制按键为镂空设计，直接嵌入边框。背面设置有HDMI、DVI、D-Sub接口，边框左侧还有一个耳机插孔。整体造型相当雍容大气，具有很强的科技感。另外还附赠一对小挡板，可安装在显示器左上角用于悬挂耳机等设备。

显示器采用友达光电的P-MVA 16.7M真彩面板，分辨率为1440×900（16：10），亮度达300cd/m²，拥有2000：1动态对比度和2ms灰阶响应，水平/垂直可视角度均达160°。在测试中，我们发现其灰阶过渡优秀，三原色还原准确，整体色彩较鲜艳。第2代Senseye+game技术提供了“赛车游戏”“动作游戏”“电影”“动态”“照片”和标准模式，并针对游戏应用进行优化，可以在高速变化的场景下自动改善亮部和暗部细节，呈现出良好的对比度和饱和度，2ms灰阶响应时间基本消除了高速画面中的拖尾现象。

送测样品标配明基“海贝”键盘，采用弧形支撑设计，按键弹性适中，键程介于标准键盘和笔记本电脑键盘之间，按键感觉很舒适。键盘右上方的快捷键可快速启动常用软件，也可通过驱动程序改变功能定义，是个方便的设计。键盘底部的蝶翼形支撑架可灵活调节，适应不同用户的使用习惯。相比键盘而言，标配的鼠标性能不太令人满意，在光滑的表面使用时易出现丢帧现象，重量也有些偏轻。

这款产品预装Windows Vista Home Premium简体中文版，附赠包括Nero在内的多款常用软件和方便的“驱动之星”驱动安装光盘。性能测试中表现较好，处理器、内存、硬盘都取得了良好成绩，3D子系统的得分也令人满意，完全可以满足《魔兽世界》等大型网络游戏的需求。值得一提的是其显卡的核心/显存默认频率（350MHz/666MHz）均较低，若适当超频后可获得更好的性能。


左侧边框上的控制按键为镂空设计


手感良好的键盘

测试项目		成绩
PCMark 05	总分	4772
	处理器	4694
	内存	4115
	显卡	2952
	硬盘	4930
3DMark 03（默认设置，1024×768）		7014
3DMark 05（默认设置，1024×768）		2792
DOOM3（1024×768）		68.3fps
Half-Life2（1024×768）		52.98fps



明基Joyhub NASA在各方面都有良好表现，是一款性能均衡、设计成熟的产品，符合中端用户对学习、工作和游戏娱乐的要求。从外观风格上看可能更适合男性用户，如果能在一些细节上有所改进会更令人满意。





炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

软硬结合
——会声会影10 Plus DV Professional

■ 晶合实验室 Mu



厂商：北京友立创新科技有限公司
上市状态：已上市　售价：1650元
咨询电话：010-82112277
附件：使用手册、驱动光盘、内容光盘、教学光盘、客户服务卡、各种连接线、硬件手册、DV Professional采集卡、前置接口面板
推荐：需要视频制作的家庭用户

随着数码相机的普及，不少人已不满足于跟随大流拍摄静态的数码照片了，同时随着网上视频开始流行，数码摄像机（DV）开始进入大家的视线。DV虽然在画质上比不过数码相机，但由于记录的是动态影像及声音，更有真实感，也更显得生动。

不过麻烦的是需要导出视频并加以处理要专门的输入软硬件支持。虽然现在的USB 2.0接口也可用来导入DV视频，不过在速度和效率上还不如专用的1394接口，但一般的台式机都不会配备ZEEE1394接口，因此除了专门的视频采集软件外，台式机用户还需要配备一块1394卡。一向在家用视频处理领域颇有建树的友立（Ulead）推出了会声会影10 Plus DV Professional套装。会声会影10 Plus DV Professional（**图1**）包含了视频采集过程中要可能用到的所有软硬件，为用户提供了很大的方便。



图1

会声会影10 Plus只需要简单的设置，即可将磁带内容转换为MPEG、AVI等格式的文件保存到本地或网络硬盘。导入后的视频文件可直接在会声会影10 Plus中进行编辑，包括剪切、音视频分离及大量的特效应用，制作完成后便可保存为视频文件或用自带的刻录软件制作为视频光盘。软件操作非常简单，就像搭积木一样，一般只需要鼠标拖动点击各种块状视频及特效即可完成包括添加特效等复杂的操作。会声会影10 Plus支持HDV、HDD等高清格式以及16：9画面的输入输出及编辑，同时最多支持7轨影片的覆叠，便于制作画中画特效，可以说会声会影10 Plus用简便的操作界面实现了专业制作工具的功能和效果。当然软件也提供时间轴视图，即使是专业用户也可用来进行一些不太复杂的剪辑。

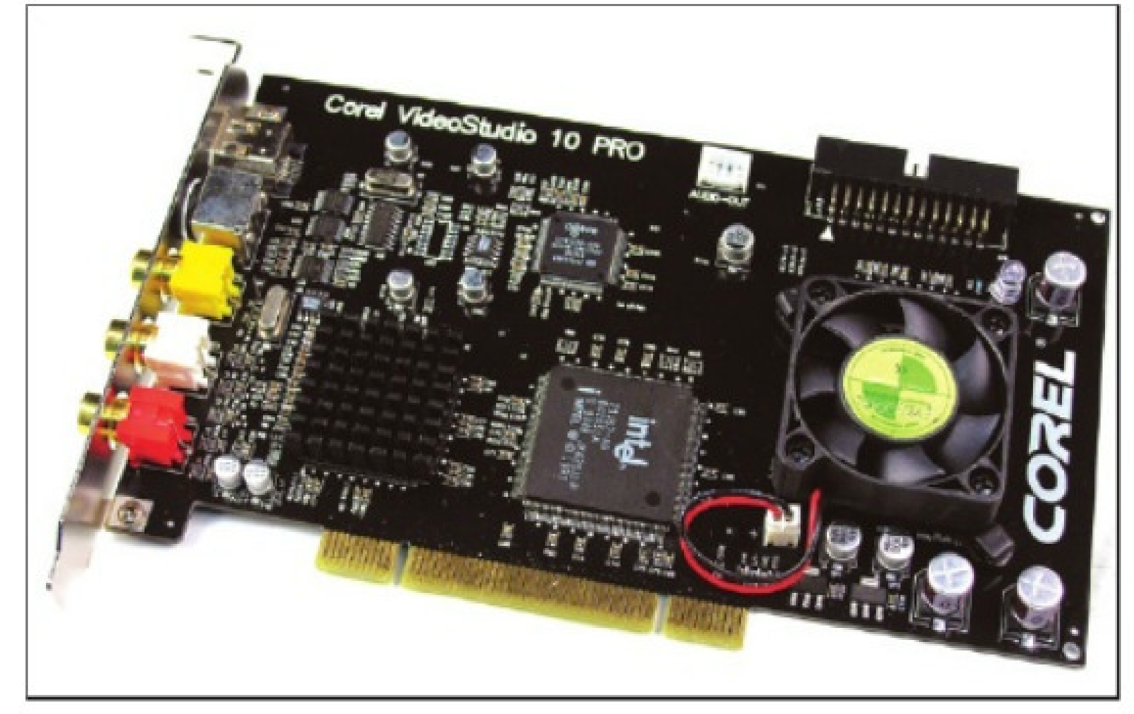


图2

会声会影10 Plus DV Professional提供了一块DV/AV硬压缩采集卡（**图2**），可进行MPEG-2硬压捕获。因为DV存储格式是未压缩的，占用空间极大，一般导入电脑时都需要压缩为常用格式。用普通1394接口的话，压缩只能通过CPU进行，需要的时间大约是片长的2倍，效率低下且画面质量不理想。硬压缩采集卡使得压缩步骤在采集卡上进行，速度快且画面清晰，而MPEG-2格式正是DVD所用格式，不用再次转换以影响画质。这种采集卡的缺点就是因为添加了硬压缩部件，相对来说价格较高。

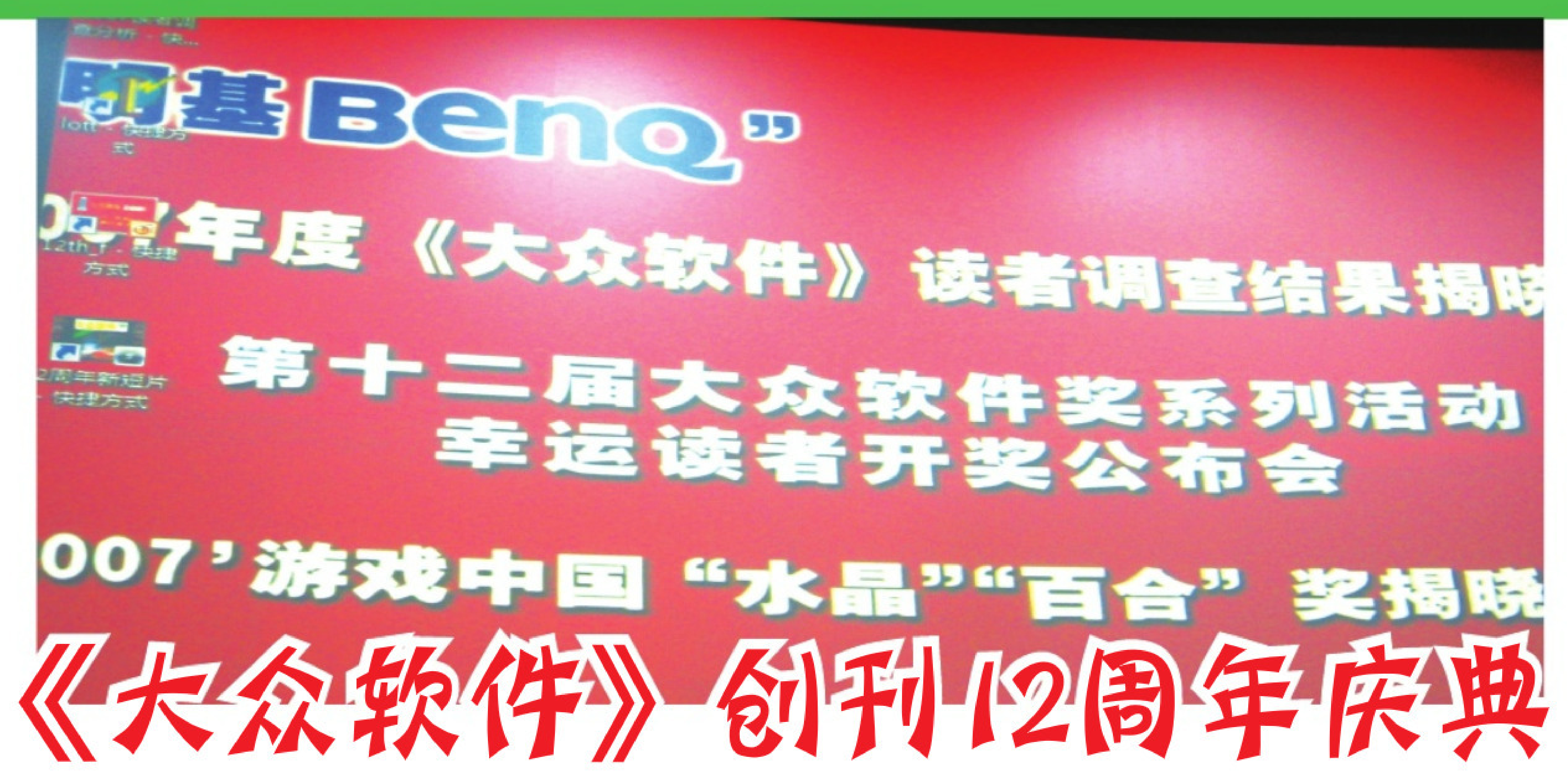
此软件包提供了部分工具软件，还有大量视频编缉可能用到的素材和特效，都是非常有价值的。



会声会影10 Plus在功能上比专业软件不遑多让，而操作起来几乎没有难度，只需简单地拖拽点击，是一款适合家庭用户使用的视频编辑软件。新版本添加了对高清及宽屏的支持，也是适应现在流行的形势，其软件价格完全在普通用户可以接受的范围。自带的DV/AV硬压缩采集卡确实好用，而且方便了用户，但其价格较高，使得整套的性价比降低。当然对喜欢视频的用户，这套软硬结合的装备还是非常实用的。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



《大众软件》创刊12周年庆典

■ 本刊记者 冰河

2007年8月30日的北京，天气晴朗，恩济大厦门外的小街上依旧时常堵满了汽车，而楼内的电梯还是走走停停。一切都和往常一样，静悄悄中，《大众软件》迎来了它的12周年。

12是一个普通的数字，但12年却拥有不同的意义。很多人把这看作是一个轮回，是从起点走到了终点，又从终点回到了起点。对于《大众软件》来说，12年的确又走到了一个新起点。这个曾经蜗居于法华寺南里地下室，如今藏身于恩济大厦小楼顶层的《大众软件》，随着中国IT行业一同成长至今，现在也同样面临着更多的选择和挑战。12年的积累和荣光，只能说明过去，并不代表未来。未来到底能如何，命运掌握在我们自己的手中。

12周年的庆典，首先迎来的是各地的读者代表。虽然未来需要依靠“大软人”自己的努力，但这努力能否被读者所接受才是决定性的因素。深入读者群体，适应读者需求，是《大众软件》12年来的传统。这一传统支持着我们走过了12年，未来也不会有变化。


在12周年的庆典仪式上，中国科技情报学会郑彦宁秘书长的发言充满了勉励和鼓舞

每年的读者座谈会都会增加很多新面孔，今年也不例外。众多年轻的读者都是第一次参加这种与编辑面对面的交流，开始竟然激动得不知道该说什么，等到气氛打开，发言又变得特别热烈。读者们对杂志的各个栏目都提出了自己的意见和看法，“80后”居多的他们的确给诸位编辑带来了许多新鲜的气息。他们对IT报道在信息、流行、消费方面的关注和创新想法，所谓“获得知识，更要获得阅读快感”的观点，让编辑部众人感受到这个时代的变化莫测。不过在谈到《大众软件》的专题报道和大型横评时，所有的读者代表都众口一词表示这是需要保持和加强的栏目。虽然他们很年轻，但他们还是渴望看到独立、真实、深入的新闻报道，而这种需求则是支持一个新闻媒体持续向前的动力。

除了对各个栏目的点评，读者们对杂志未来的办刊方针也提出了自己的看法。他们认为，在网络媒体日益崛起的背景下，杂志应该进一步适应多样化的需求，在栏目的差异化和深度方面做出努力。注重应用的栏目应该在报道形式上增加变化，从不同角度对IT行业的发展进行细致挖掘。而注重娱乐的栏目则需要对“人”的方面投入更大力量，也就是说更多地关注玩家和从业者的生活，以抗衡来自网络媒体海量的信息竞争。虽然各种游戏看上去琳琅满目，但真正永远具有价值的，是其中活生生的人，关注他们，其实也就是关注自己。

《大众软件》12周年的庆典仪式暨“水晶”“百合”奖颁奖典礼选择在北京星美国际影城举行，这个京城五星级的豪华影院门口，每日都拥满了观众。不过今天在门口等待入场的观众与以往不同，他们年龄各异，口音天南地北，都是来自各地的《大众软件》热心读者。在来到这里之前，他们都是生活在各自城市的普通人，有着自己平凡的生活。如果不是因为都热爱互联网，喜爱《大众软件》，他们可能永远都不会有聚首的一天。如今他们走到一起，为了《大众软件》带给他们的快乐和烦恼而热烈交谈，无法得知他们会不会因此而成为朋友，但可以相信的是，这段时光将永远铭刻在他们的记忆中。

庆典开始之后，首先吸引大家目光的是影院银幕上播放的一段视频。经历了12年的沉浮，《大众软件》的过去和现在都浓缩在这短短的2分钟短片中，而未来则留在了片尾的那一声声祝福声中。随后《大众软件》杂志社社长兼总编宋振峰在掌声中走上了主席台，他首先向来自各界的领导、读者和协作单位表示了问候，感谢他们在12年的历程中一直支持《大众软件》。接着宋社长就杂志近期的工作向各界代表做了简单的汇报，并对未来的报道工作计划进行了陈述。随后登台的中国科技情报学会秘书长郑彦宁则对《大众软件》多年来的工作进行了肯定，他表示《大众软件》这种勤勤恳恳、脚踏实地的工作作风，在这个浮躁的年代已然不多见，特别是在充满了金钱与诱惑的互联网行业，虽然每个媒体都在彰显自己的“独立、独到、独家”，但真正能拥有自己公正的观点，进行客观报道的媒体还是少数。《大众软件》需要把这种朴实深入的工作作风延续下去，继续为中国互联网行业的发展贡献自己的力量。来自郑秘书长的勉励同样引发了台下热烈的掌声。

来自北京的读者李润实有幸成为12周年的读者发言代表。他的发言很直白，陈述了《大众软件》对他这类年轻读者在成长过程的帮助，也对杂志的未来发展给予了质朴的祝福。

典礼上，《大众软件》公布了2007中国游戏行业“水晶”“百合”奖获奖名单。与游戏行业其他的奖项不同，“水晶”“百合”奖兼顾了业界专家和普通用户的观点，就技术、文化、娱乐等多方面对过去一年中国游戏行业的优秀作品进行了评点。尽管这个年代游戏行业的发展令人眼花缭乱，但谁是真正有实力的企业，谁在用户的心中拥有至高的价值，在这一刻得到了解答。尽管奖项评判还是反映出一些不如人意的情况，如国产单机游戏制作的萎靡、对网络游戏企业的争议，但这就是现实。我们可以对结果不满意，但不能不尊重这个结果，毕竟这是大多数人的选择。



座谈会后读者与编辑亲切合影

2007′游戏中国 “水晶”“百合”奖获奖名单

水晶奖

2007年度最佳单机版游戏：仙剑奇侠传四

2007年度最佳技术奖：指环王Online——安格玛之影

2007年度最佳创新奖：诛仙

2007年度最佳健康游戏：超级舞者

2007年度最佳网络游戏：魔兽世界

2007年度最佳原创网络游戏：大话西游3

2007年度游戏行业风云人物：史玉柱

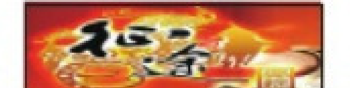
2007年度最佳网络游戏运营商：盛大

2007年度最佳游戏硬件品牌：明基

2007年度最佳电子竞技活动：WCG世界电子竞技大赛

百合奖

2007年度最具人气市场推广活动：征途公司给游戏玩家发工资



2007年度最具人气免费游戏：街头篮球



2007年度最具人气休闲游戏：跑跑卡丁车

2007年度最具人气期待游戏：魔兽世界——燃烧的远征

2007年度最具人气游戏运营商：第九城市

2007年度最具人气原创游戏：大话西游3

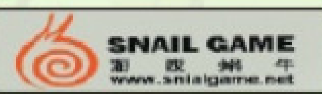
2007年度最具人气网络游戏：魔兽世界

2007年度最具人气游戏硬件品牌：华硕

2007年度最具人气网络游戏代言人：任贤齐

2007年度最具人气公众形象游戏公司：金山公司、游戏蜗牛、游诚时代



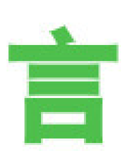






明基"BenQ"2007年度《大众软件》第五届读者调查报告

■本刊编辑部

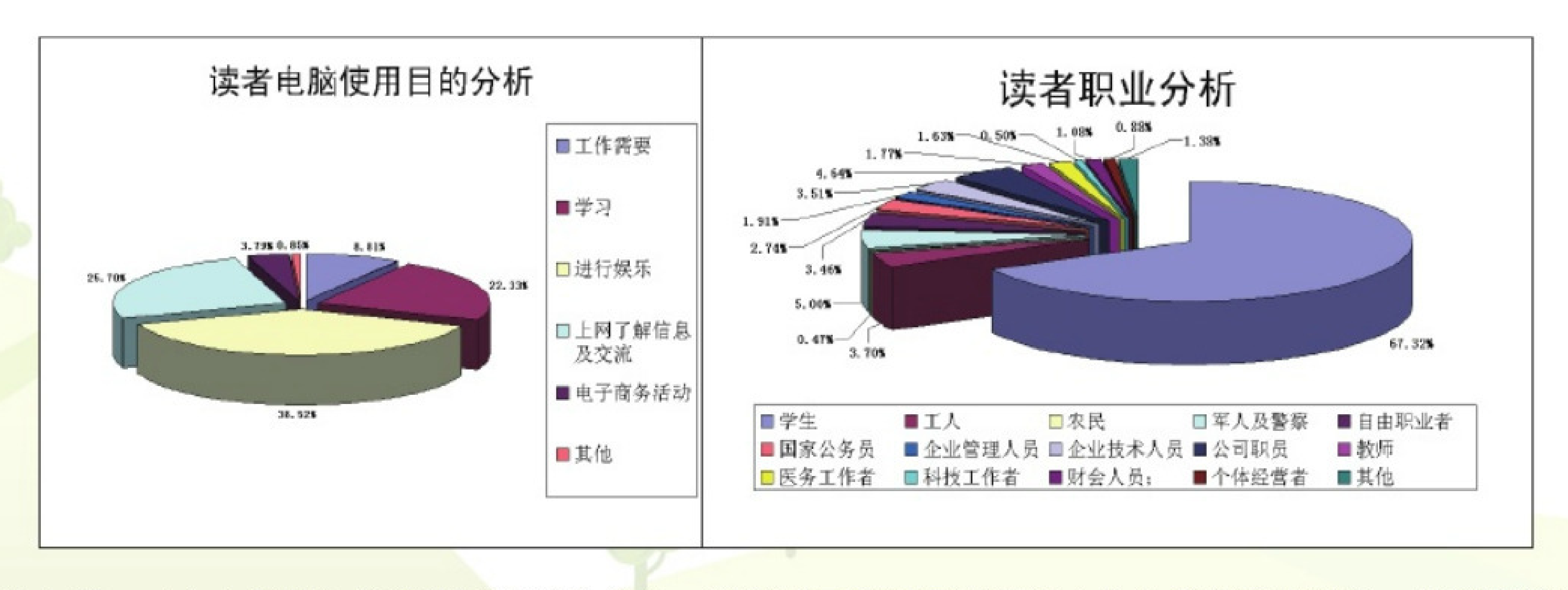


前　　言

《大众软件》读者调查报告已经历经5年之久，每年我们都能从中看到中国互联网和IT行业的最新发展变化。

在刚刚结束的2007年读者调查当中，共随刊发出调查问卷30余万份，同时我们还加大了网络投票调查的力度，进一步扩大了调查的覆盖面，也让最终的调查结果更加具有代表性和公正性。本次调查共回收调查表32 176份，其中有效问卷30 663份，附有读者具体书面意见的回函10 000余份，为《大众软件》杂志今后的发展提供了更加明确的意见参考；也是一份较全面翔实、客观公正、权威完整的读者数据分析报告，对广大读者、厂商及媒体业界人士都具有重要的参考价值。

一、我们的队伍向太阳——读者杂志调查



从整体上看，《大众软件》的读者以年轻人为主，这反映了互联网以年轻人为主流的客观现实。从调查情况来看，19~24岁的读者占到总人数的42.6%，18岁及以下的读者占了35.8%。对比前两年的数据可以明晰地看出，我们又有一大批新鲜的读者加入了进来。20世纪90后的新一代看来不仅是网络的一代，一本成熟而具有独特风格的刊物，同样能吸引他们的目光。而36岁及以上的读者总共占到4.3%，这是否说明每月有1万多册的杂志是由这些叔叔阿姨级的读者购买的呢？看来《大众软件》的读者不仅仅具有年轻的热情，也有成熟和理性。

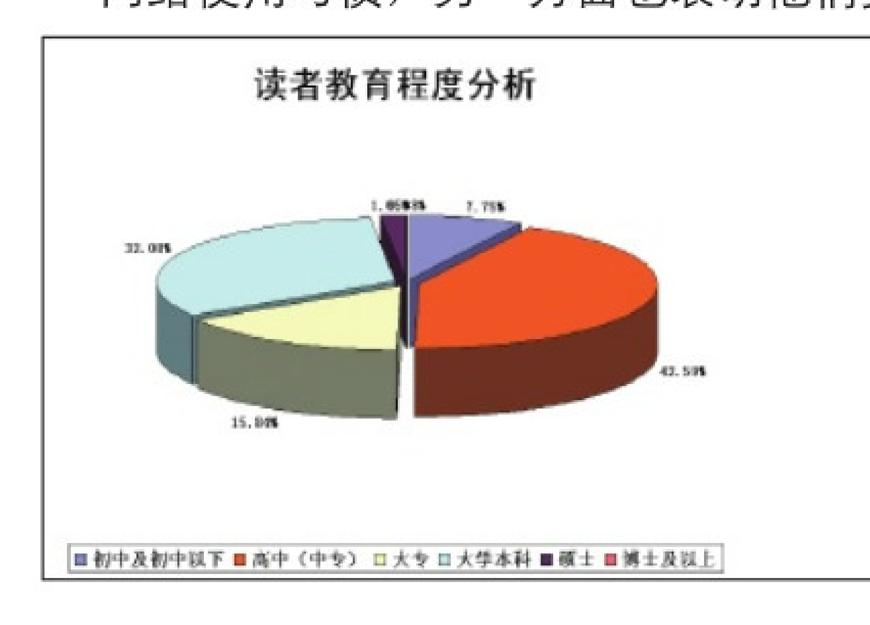
在我们今年的调查中，中学生读者再次超过了50%，这也再次说明了我们的读者队伍确实有了一大批新鲜血液的加入。

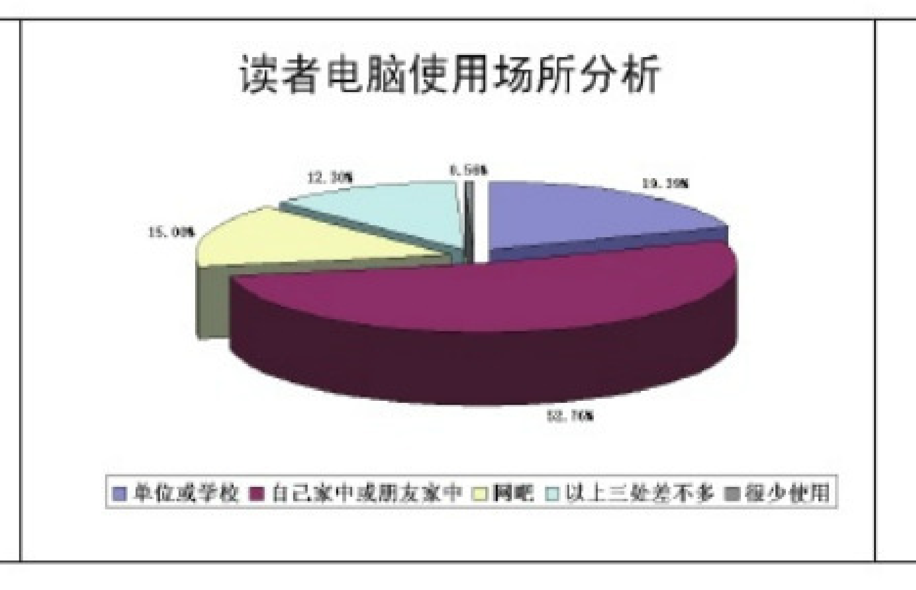
从读者的职业构成来看，学生占到了67.32%的绝对比例优势，企业技术人员、公司职员和自由职业者的比例也很高。由此看来，我们的读者还是以城市居民中的青年学生为主，农村的电脑普及程度还相当不够。在我们的读者调查中，农民的比例微乎其微。在我们的调查中还有2个可喜的发现，工人的比例从2005年的3%上升到了5%，这说明在我国城市中的劳动者在努力提高自我的科学技术水平；同时我们的刊物还拥有相当多的年轻军人读者，看来人民军队确实在走向现代化。

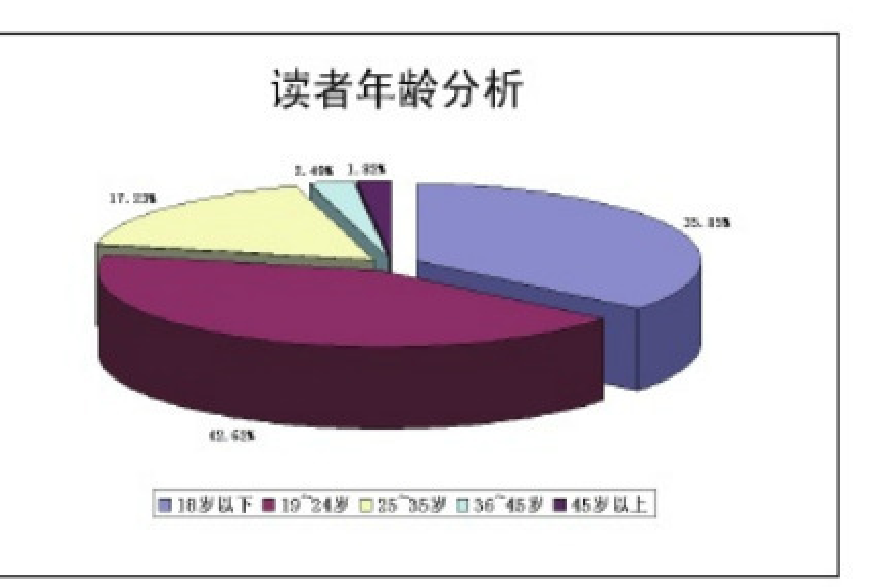
《大众软件》的读者通常具有较高的文化层次，高中和大学水平的读者居于多数，这是《大众软件》一直以来的特色。不过在今年我们发现硕士和博士学历的读者比例有了明显的增长。看来我们不仅有了更多的新朋友，同时

也没有丢掉随同《大众软件》一同成长的老读者。

《大众软件》的读者多数在非公共场合使用电脑，例如家庭、公司或者学校。这一方面说明他们具有相对固定的网络使用习惯，另一方面也表明他们更注重网络生活的私密性和自由。

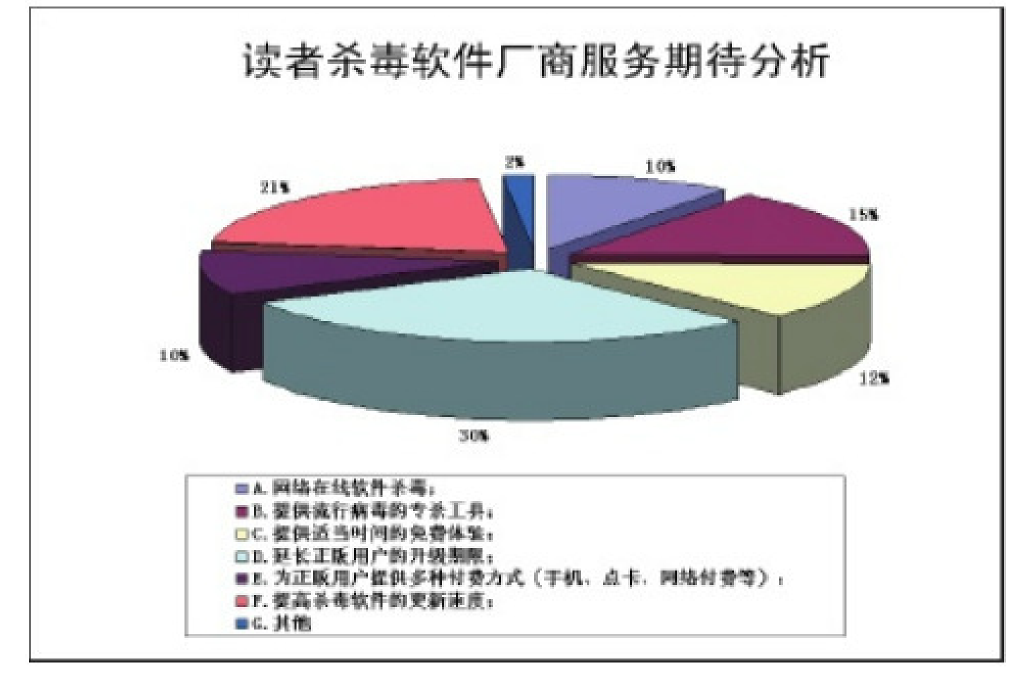




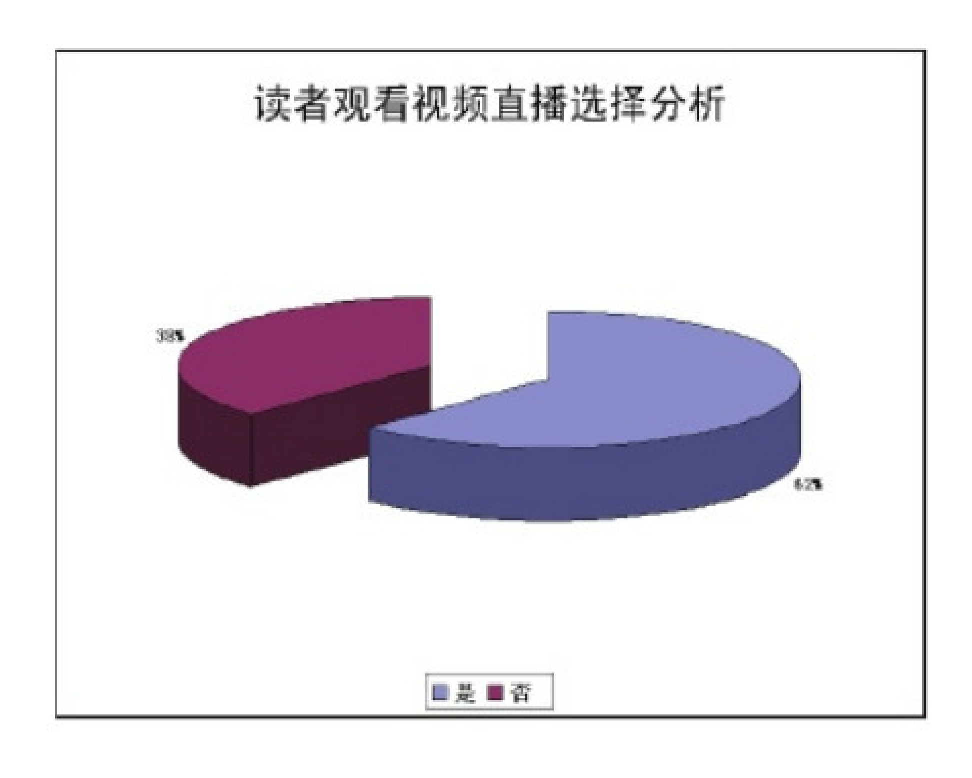


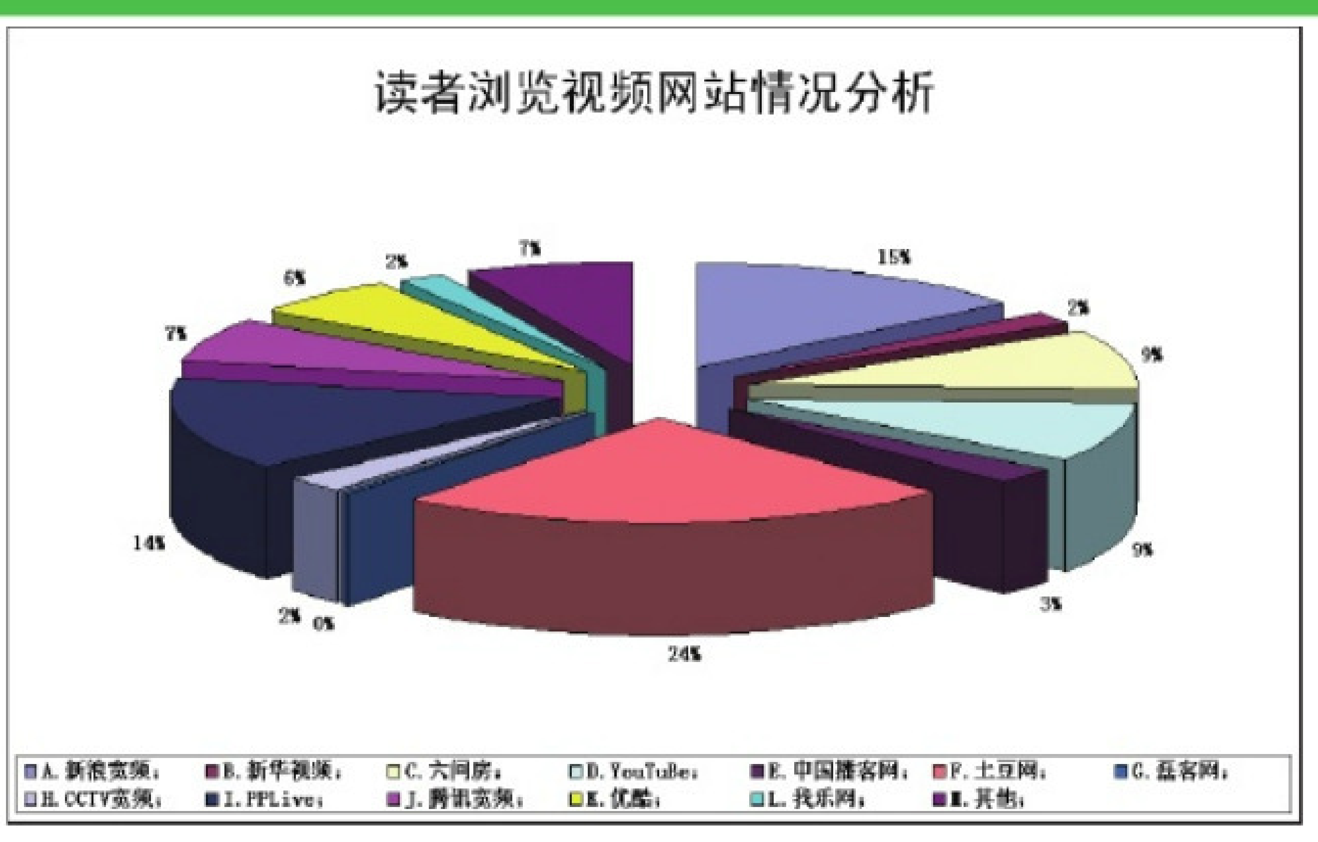
二、这个世界是我们的——读者消费调查

在历届的读者调查报告中，“读者消费调查”都是其中最有意思的部分。从这个部分里，我们不仅可以知道广大电脑用户的消费习惯，更可从中知道电脑用户对其他一些问题的见解——这些见解是很有反思意义的。让我们一起来看看吧。

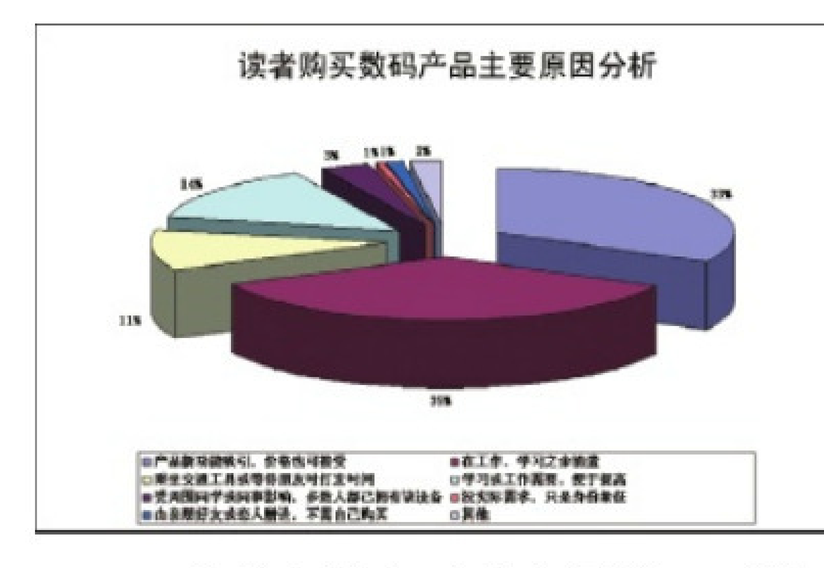


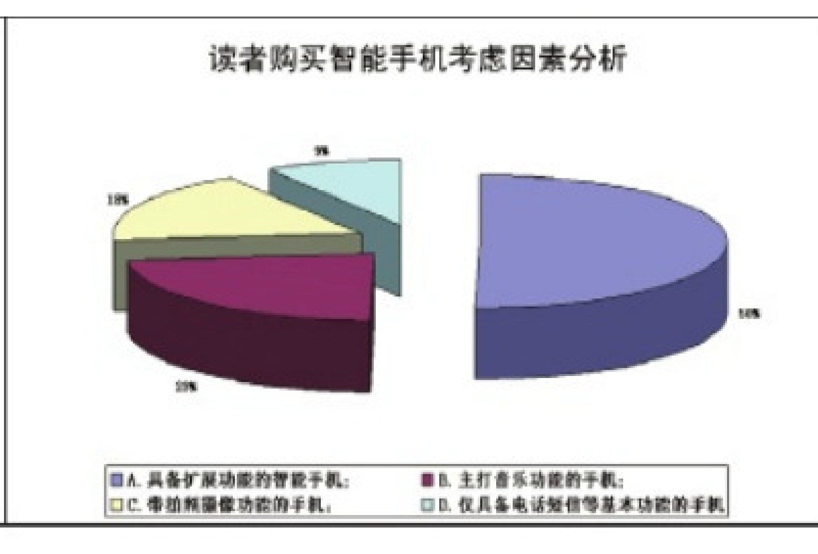
相当出人意料，读者最希望杀毒软件商提供的服务是“延长正版用户的升级期限”，而“提高杀毒软件的更新速度”只排在了第2位。杀毒软件一年一到期，无论是购买新的软件还是通过在线支付升级，都给用户带来了不小的麻烦。

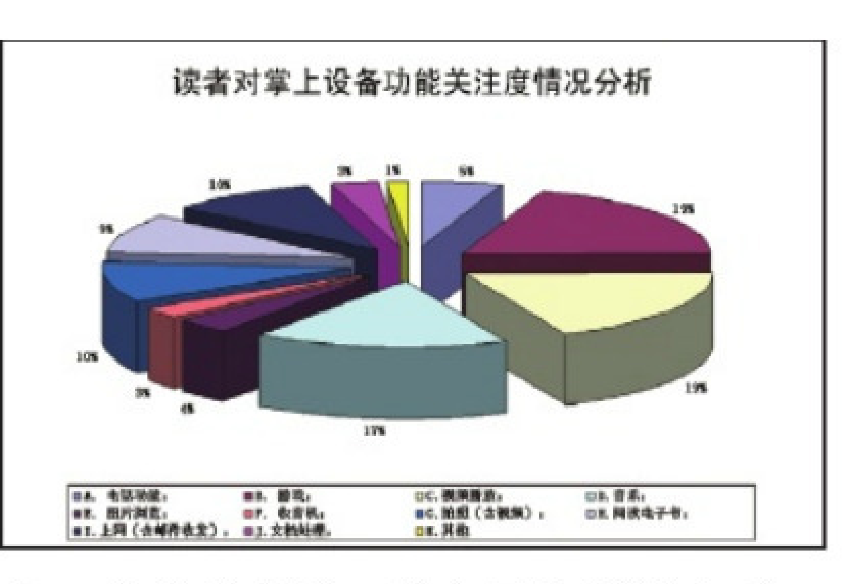




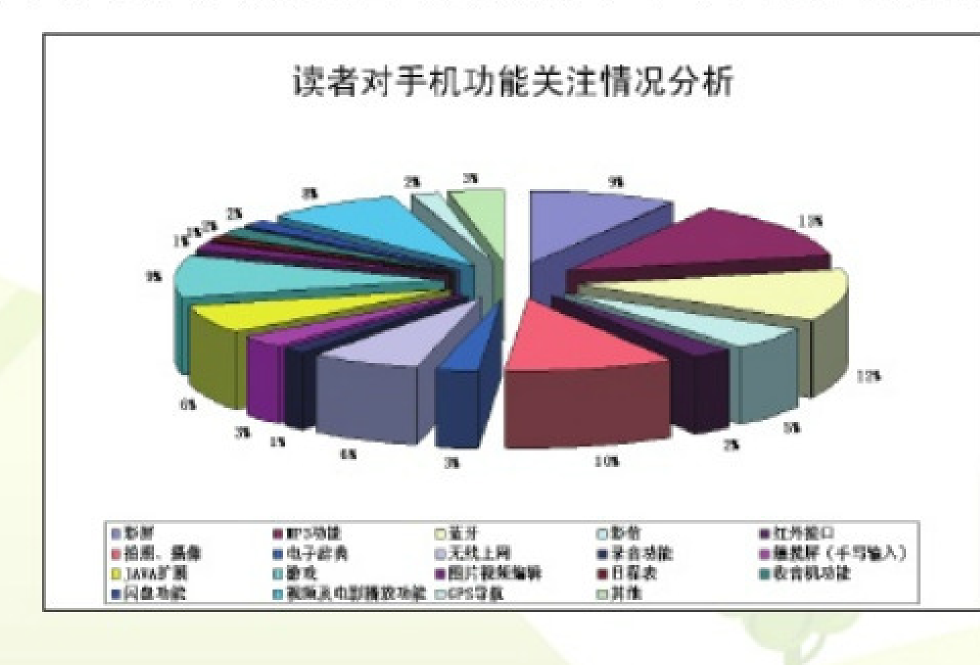
在视觉时代，网络视频已经是最重要的网络文化生活的形式之一了。看看Google用16.5亿美元买下YouTube，就是最好的例子。而我们的读者最热衷于上的视频网站当中，土豆网竟然以24%的比例占据了绝对优势。也由于网络视频的不断发展，最近一年中，有超过62%的读者越来越多地利用家中电视机以外的载体观看视频直播。

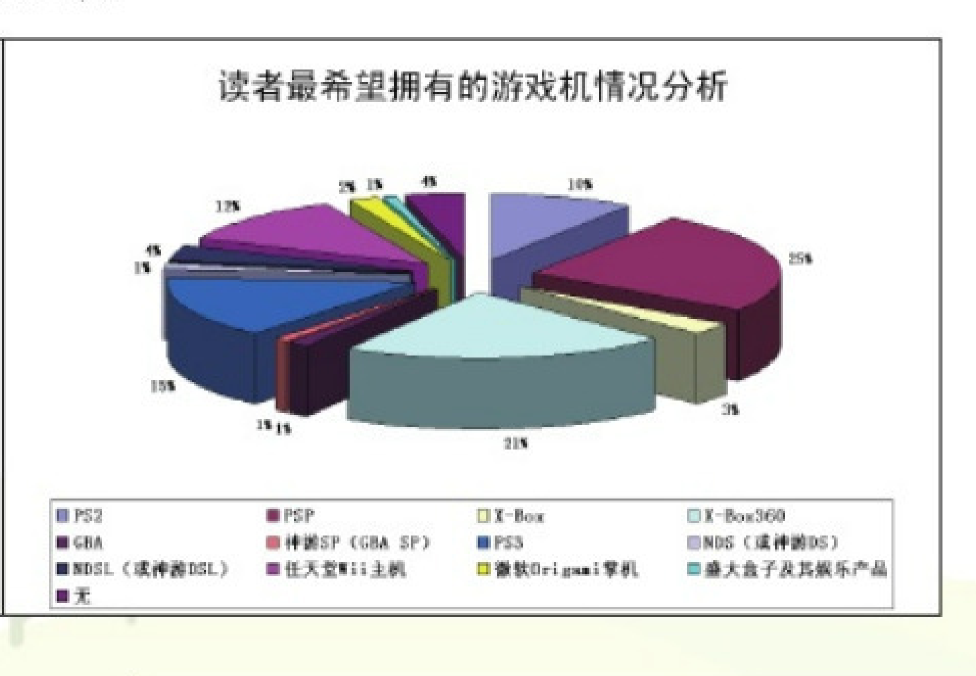


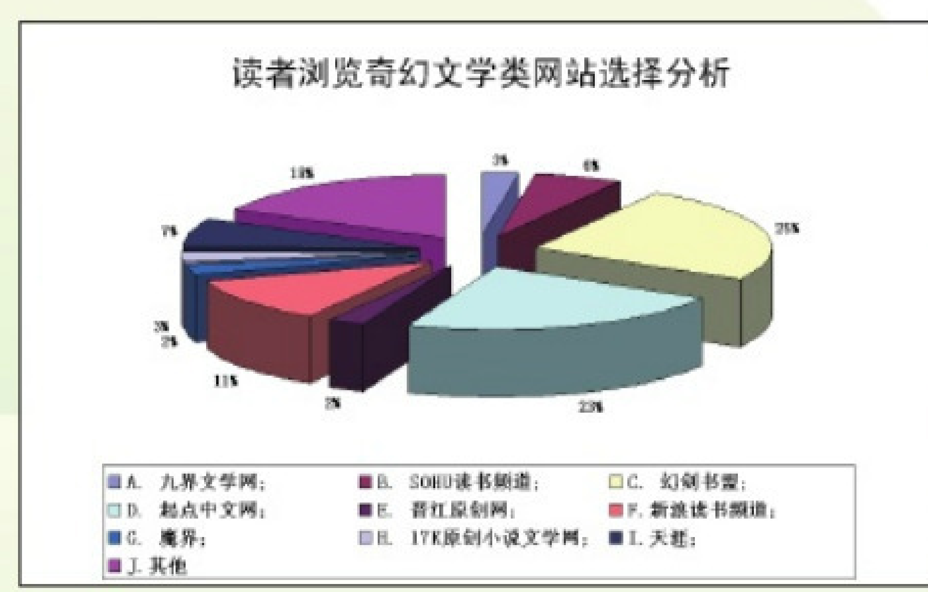




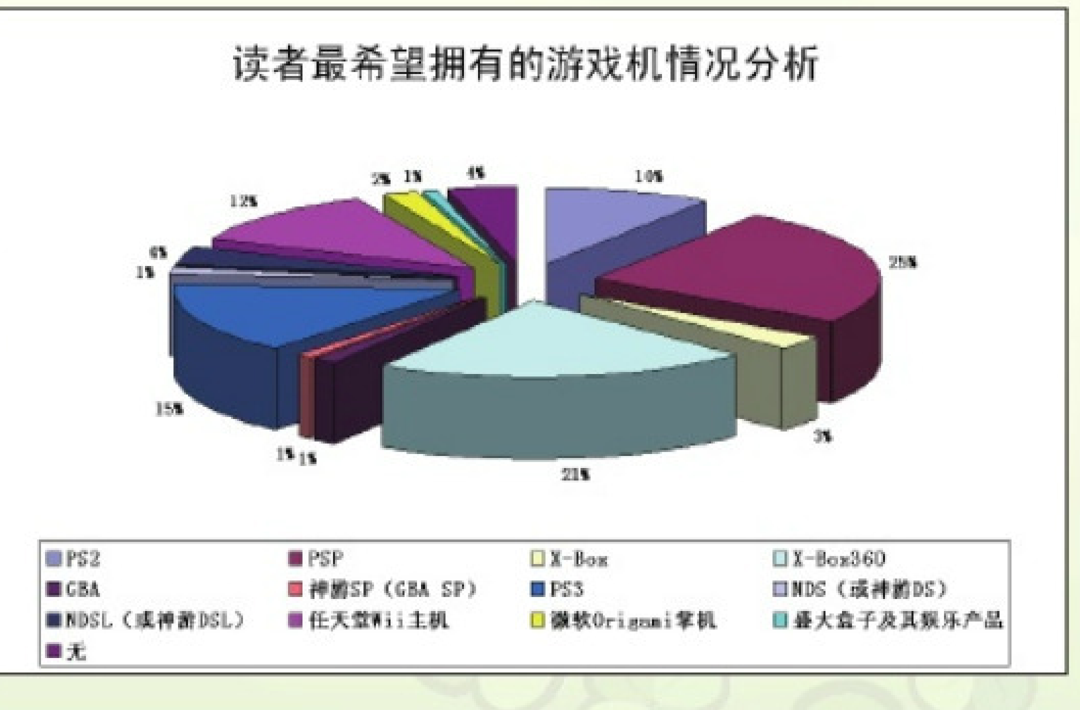
目前掌上设备功能中最能吸引读者的功能调查中，游戏与视频播放并列占据了19%的比例，其次是17%的音乐。而购买或更新数码产品的主要原因，则首先是在工作、学习之余消遣，其次才是新产品功能和价格上的考虑。可见，娱乐对于普通人而言，是生活最重要的组成部分。用户最看重的是手机的MP3功能，而对于日程表、图片视频编辑和录音等功能的兴趣度最低。50%的用户在选择新手机时，对于是否是具有扩展功能的智能手机最为看重，并且有82%的读者确信数字家庭及其相关应用会成为未来个人电脑的发展趋势。



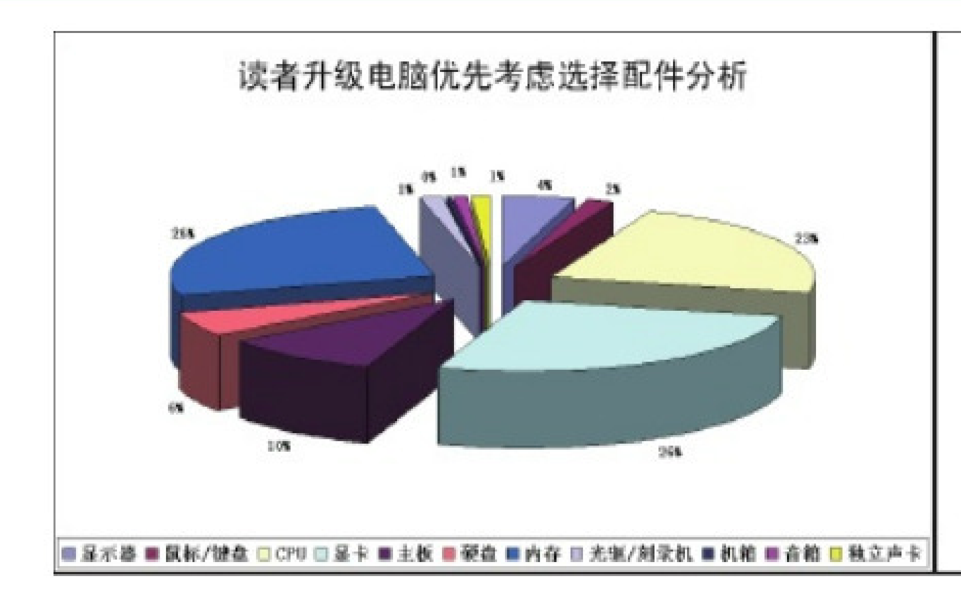


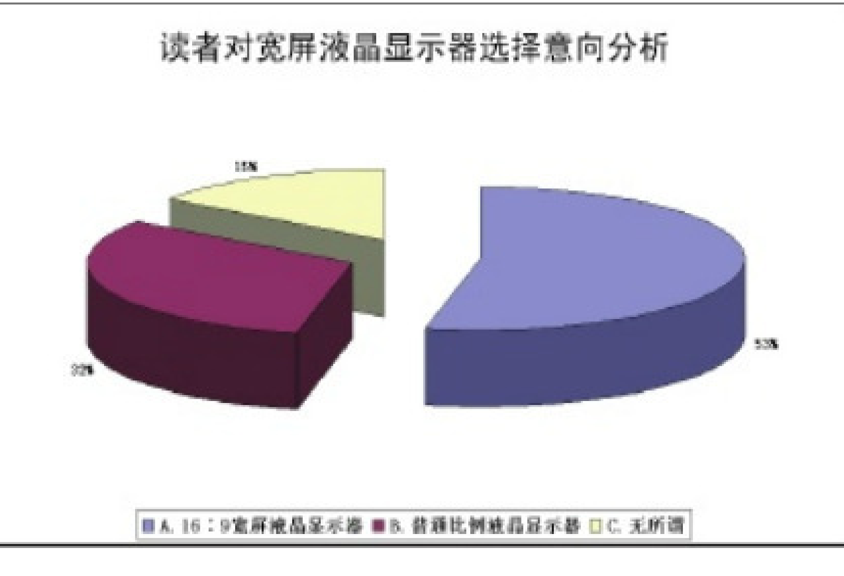


在读者最经常浏览的文学类网站当中，“幻剑书盟”和“起点”中文网仍占有最多数的选票。这说明文学类网站的创作人气与阅读人气的增长也是相辅相成的。

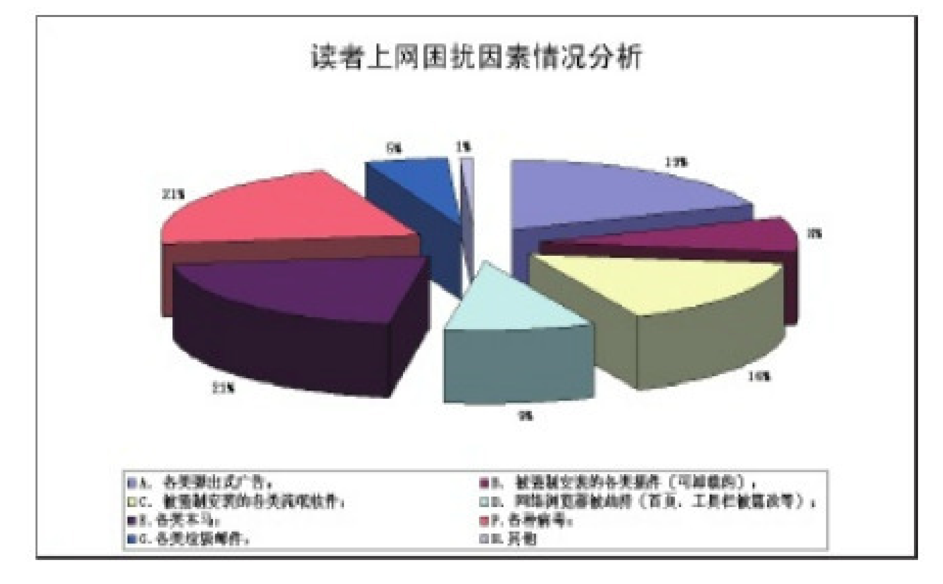


在游戏机方面的消费，最出人意料的是，读者最希望拥有的掌上游戏机是PSP，而选择NDSL和GBA的读者仅仅是选择PSP读者总数的零头。作出这样的选择，主要原因是PSP在设计上不仅是一部游戏机，它还是一部功能相当完善的MP4播放器。它的售价也并不比其他的MP4播放器贵，所以读者选择PSP，是有理由的。





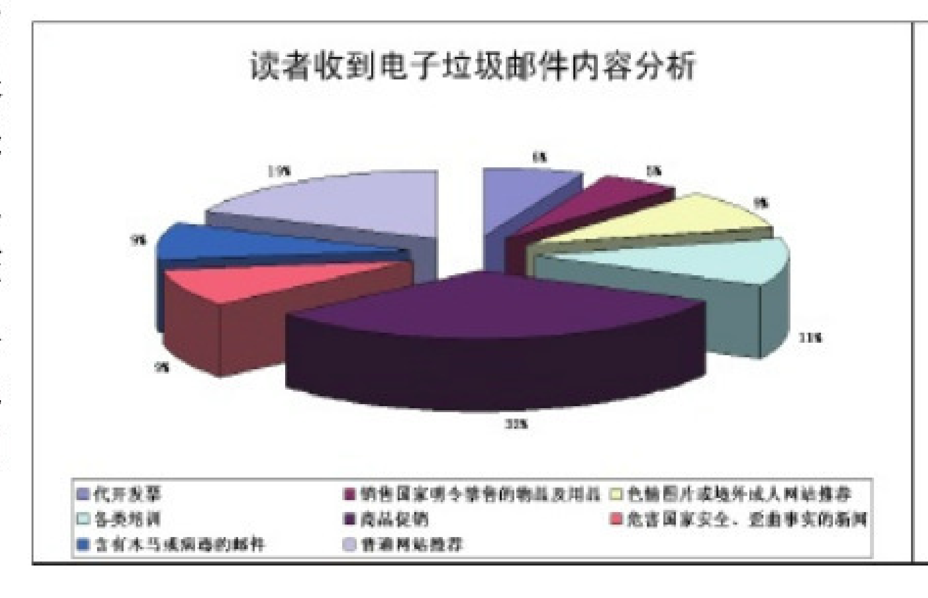
在电脑DIY硬件方面的选择上，显卡、内存和CPU依次是玩家们最优先考虑的配件。CPU决定一切的时代早已成为过去。在对液晶显示器的选择上，也有53%的读者选择16：9的宽屏显示器。

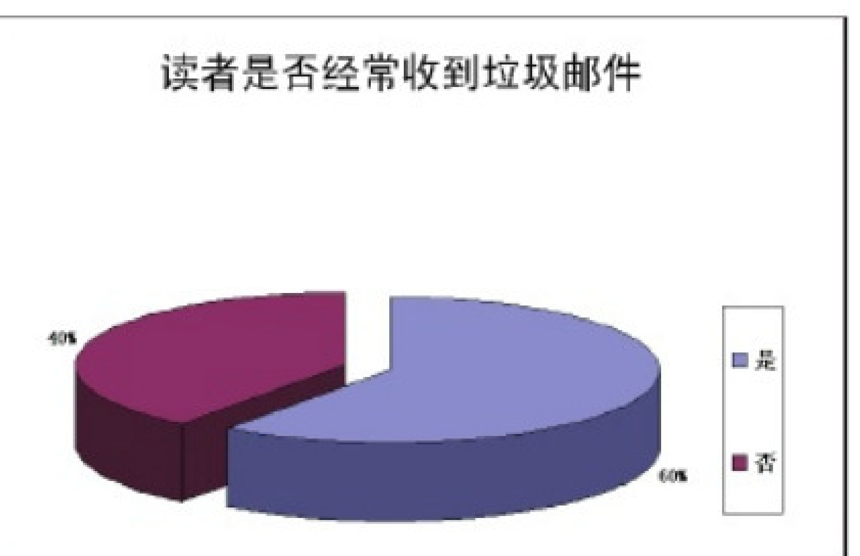


而在对上网最感到困扰的问题上，读者对弹出式广告和被强制安装的各类流氓软件的反感仅次于木马和病毒，而垃圾邮件相比广告带来的骚扰倒在其次了。列位喜欢在首页上弹出广告的网站可要引起注意了。

在读者对于垃圾邮件的调查中，商品促销类的占到了垃圾邮件总比例的32%，其次是网站推荐类的邮件，占到总比例的19%。从这里我们可以很清楚地看清垃圾邮件泛滥的根本在哪里。

通过我们今年对于读者消费方面的调查，是不是可以看到很多自己一直希望知道，然而却无从了解的一些信息呢？这些信息可能正是你很关心的，比如我该不该买一台PSP？比如有多少人像我一样写博客？别的人都会选择什么样的手机？哪一个视频网站最适合我去？对于这些问题，相信现在的你已经心中有数了。



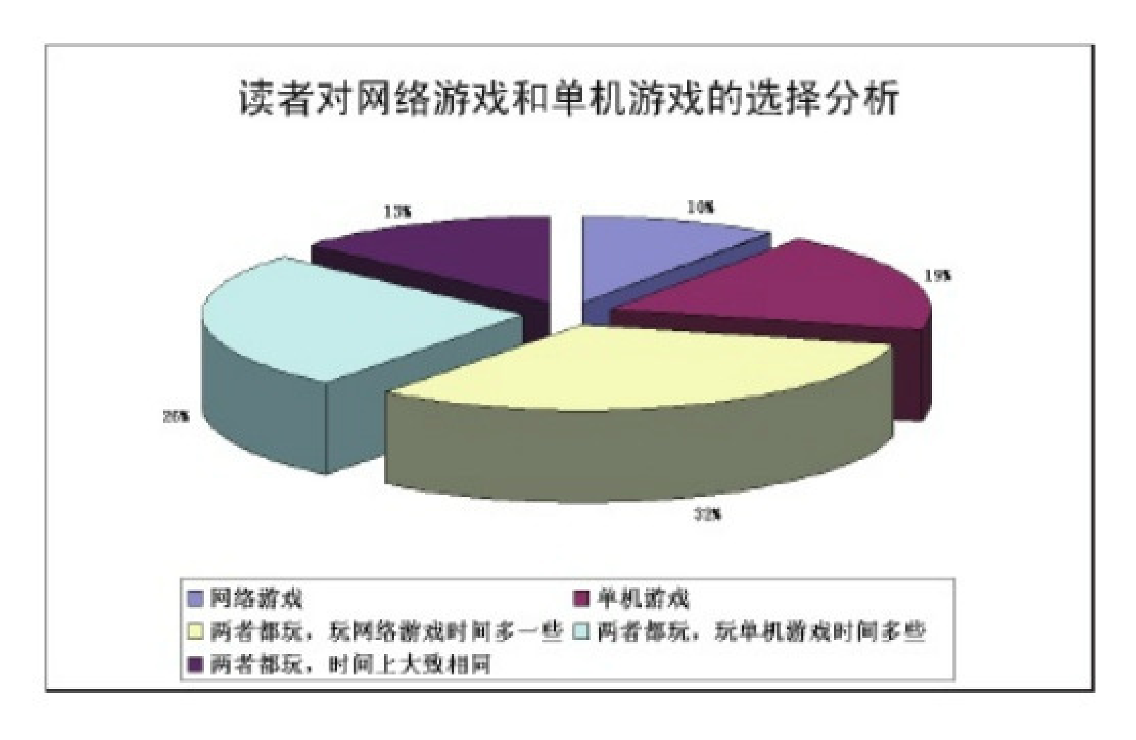


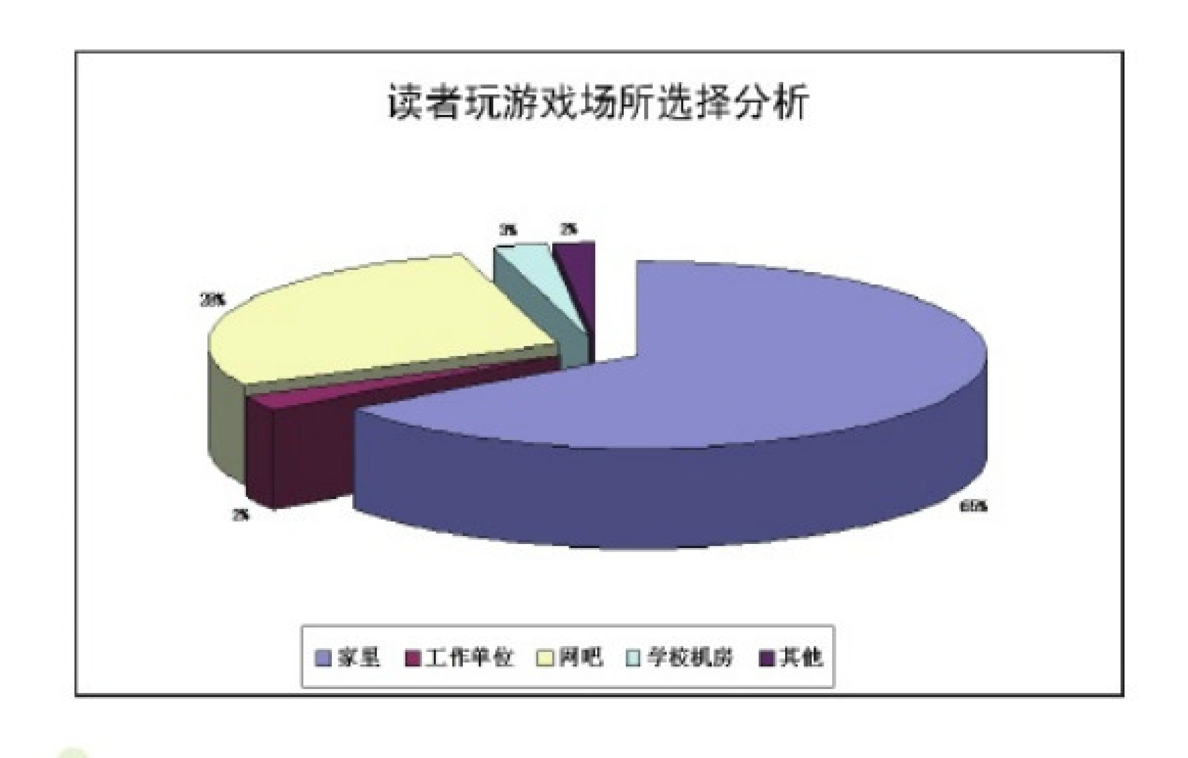
三、关乎娱乐——读者游戏调查

在这一章里，我们针对广大读者及运营商关注的如网络游戏发展方向、运营商服务以及读者游戏消费等问题进行了调查，获取了来自消费者第一手准确的数据。同历年数据相比，这部分数据呈现出几点可喜的变化。总体来看，大众软件的读者在网络游戏的消费上更趋于理性，法律意识有明显增强，有更多的消费者对游戏中虚拟财产保护以及运营商的服务给出了具体的建设性意见。而在选择游戏的过程中，不再盲目跟从市场广告宣传，对媒体报道的公信力也有所甄别。通过这些调查结果我们可以看到，大众软件的读者中，游戏群体正在逐步走向成熟。

网络游戏与单机游戏将长期并存

在历年的调查中，我们都设立了该选项，且从首届读者调查开始，“单机网游两者都玩，玩网游时间多”的读者都是最多的。2005年该数据为28.62%，2006年为34%，2007年为32%。可见，对于玩家而言，在选择游戏时，一款游戏的游戏性如何才是最终的评判标准。因此，兼顾网络与单机游戏双重平台的玩家居多，而单机与网游长期并存的格局也将持续。



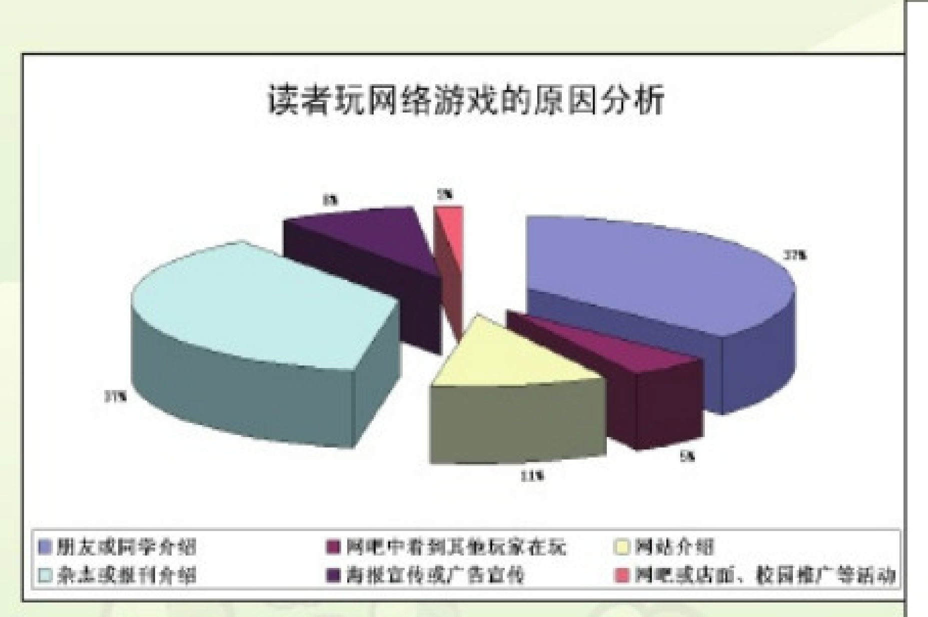


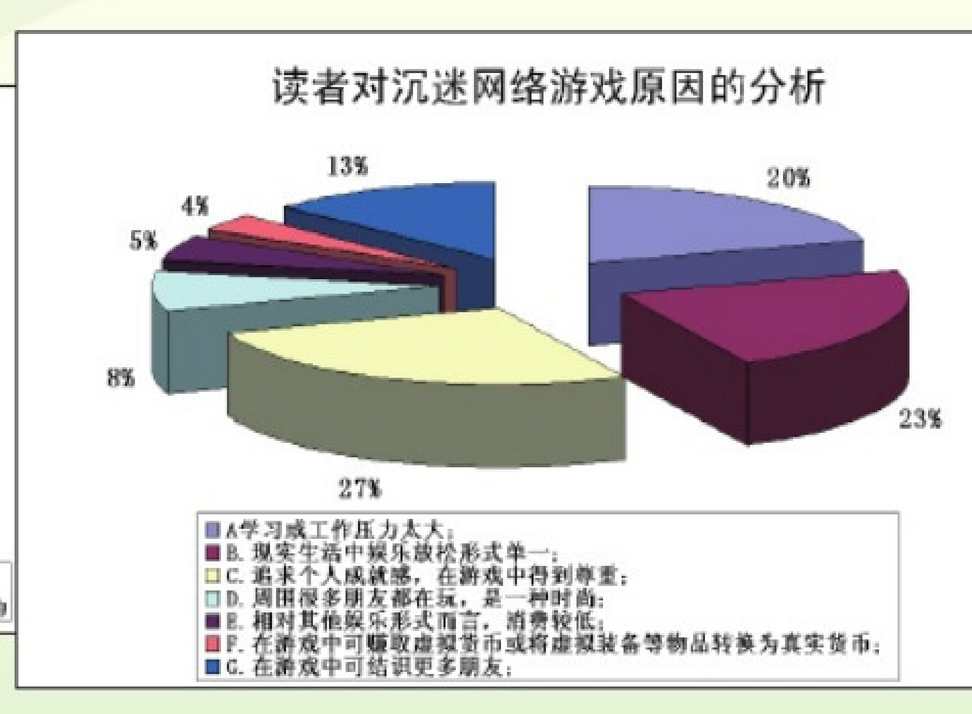
INTERNET COFFEE

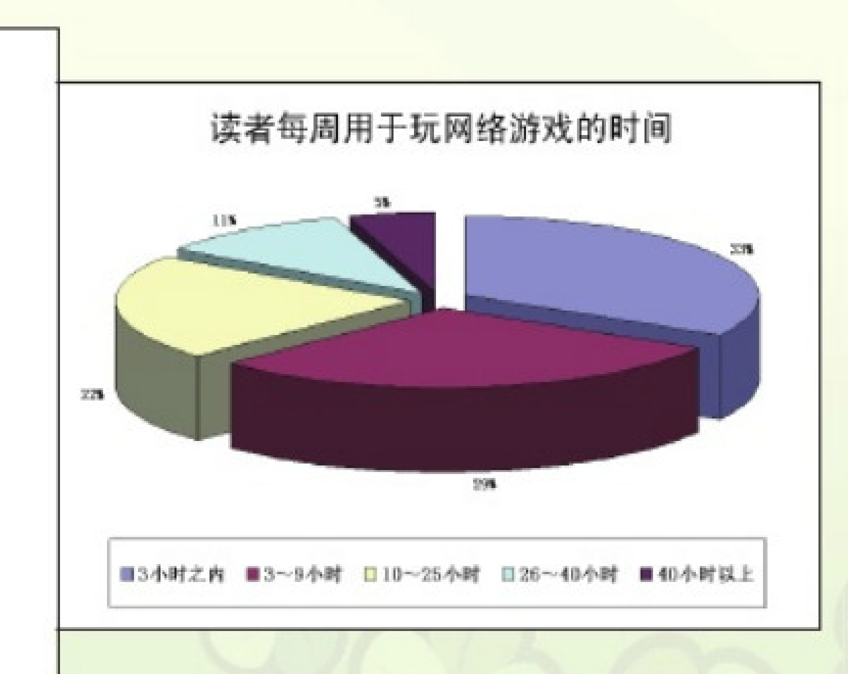
在家中喝着咖啡，打开电脑，惬意地浏览网站或者进入游戏，一直是每个电脑爱好者心中的梦想。随着宽带入户以及生活水平的日益提高，已经有65%的读者选择在家中进行电脑游戏。同2006年度52%相比，这一比例有大幅提高。在可以预见的未来中，温馨的居家会成为最适合电脑游戏爱好者的港湾。

网络游戏引起更多关注

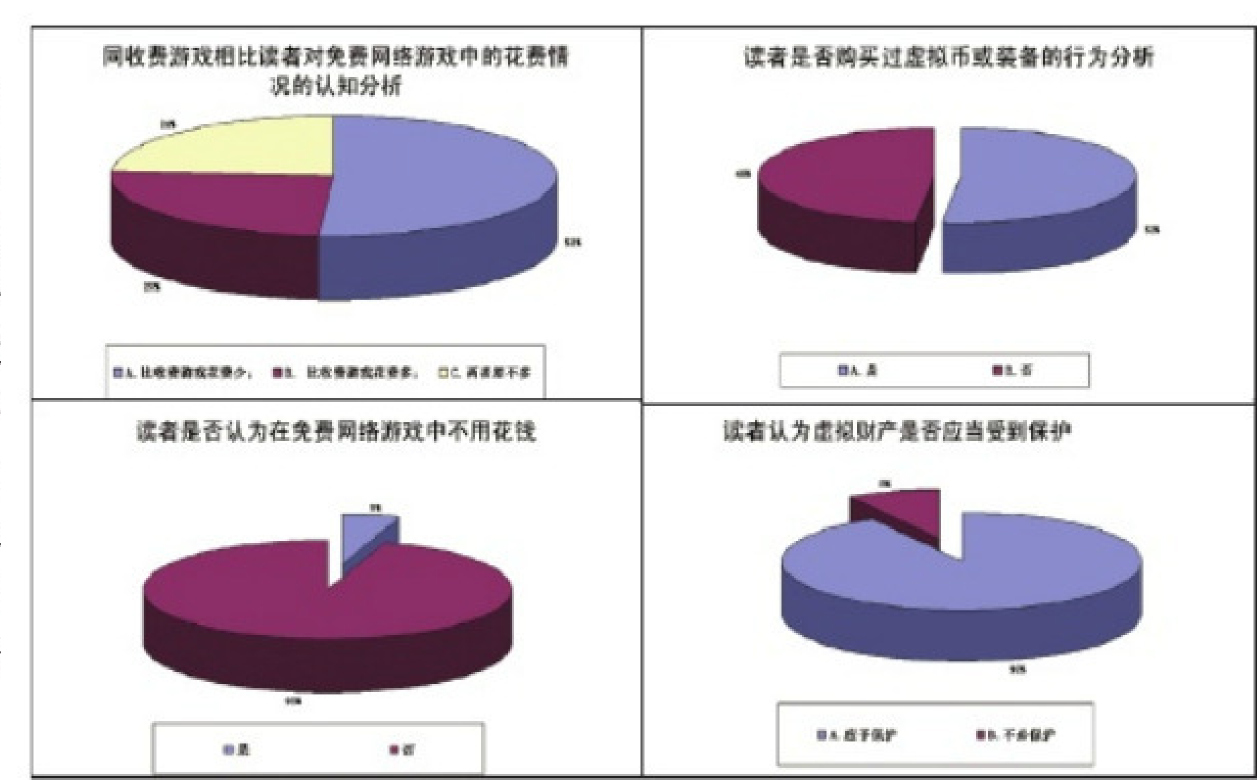
在2007年度，网络游戏再次因为“魔兽世界”“征途”等系列事件成为社会舆论关注的焦点。在一系列涉及网络游戏的问题调查中，我们对玩家起初接触网络游戏从了解到投入以及部分沉迷其中的原因进行了调查分析。在这些问题中，通过亲朋好友以及杂志和报刊介绍而进入某款网络游戏的均为37%，每周用于网络游戏的时间在3小时以内的读者为33%，在40小时以上的为29%。而针对本年度社会广泛关注的“网络游戏沉迷”现象，我们也特别设立了一个调查选项。调查结果与我们的预期也较为相似，有27%的读者因为“追求个人成就感，希望在游戏中得到尊重”，23%的读者因为“现实生活中娱乐放松形式单一”，20%的读者因为“学习或工作压力过大”而沉迷网络游戏。我们认为这一结果很有意义。可见，网络游戏作为一种交流手段以及娱乐方式，已经广泛融入到社会生活当中。而了解玩家真正沉迷的多方面原因，对于教育部门，政府管理部门在决策和倡导健康网络游戏时，都具有很高的参考价值。





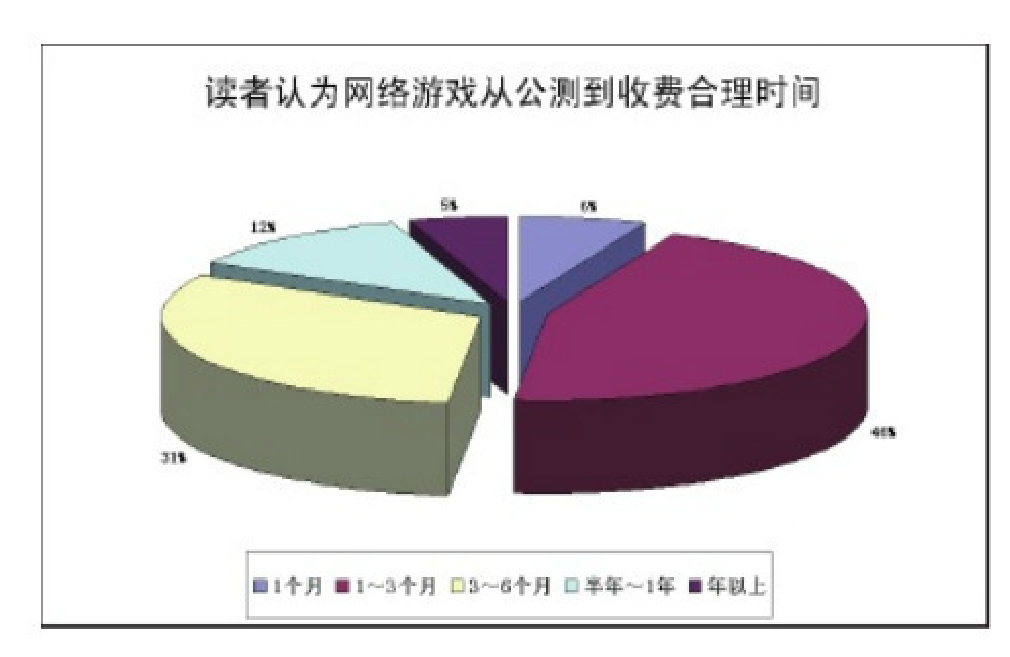


“免费”游戏非免费 虚拟财产要保护



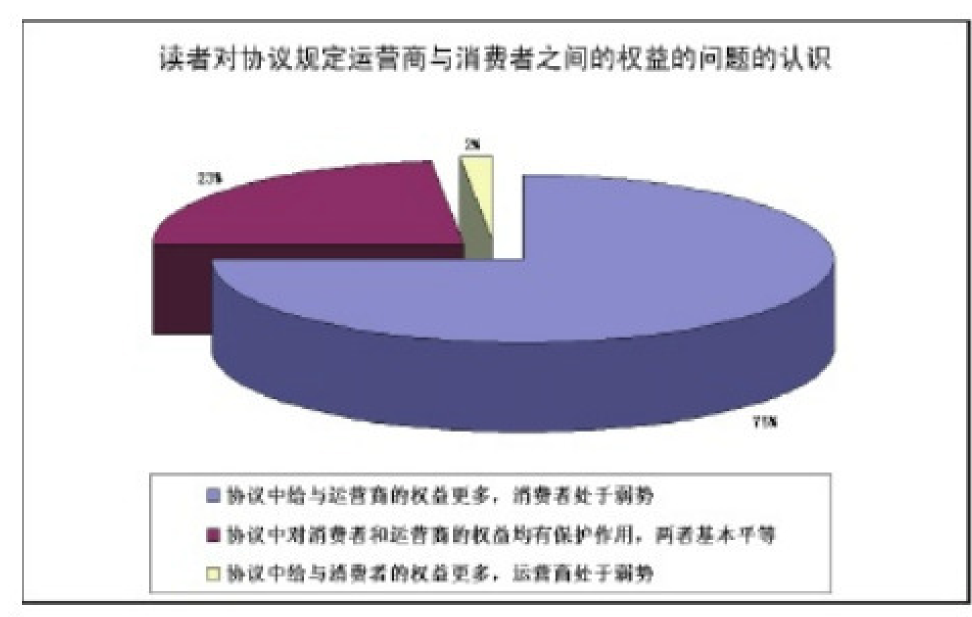
不知道是谁首先想出了一个响当当“免费”游戏的模式，唤起天下三五好友一起来吃“免费”的大餐。可当多数玩家发现，即使进入游戏不收费，并不代表你可以在游戏中“施展拳脚”“呼风唤雨”。理性的大众软件的读者们给出了近乎一致的判断，有95%的读者认为免费游戏并不意味着在游戏中不花钱，正所谓“天下没有免费的午餐”。但51%的多数读者认为，在免费游戏中，相比旧有收费模式花费要少。而网络游戏中最具价值的虚拟财产也被多数读者所看重，有超过92%的绝对多数读者认为，自己在游戏中付出了时间和金钱，虚拟财产应从法律角度给予保护。而有过虚拟财产交易行为的读者也占到了52%，其中，建议“运营商积极引导，并建立官方交易平台”（36%）及“相关部门应立法，规范交易行为，以避免法律纠纷”（35%）成为多数读者的选择。虚拟道具、免费游戏，在2008年，还将继续成为一道伴随关注目光最多但又似乎永远无解的网络游戏谜题。

网络游戏，“爱”你有多久？



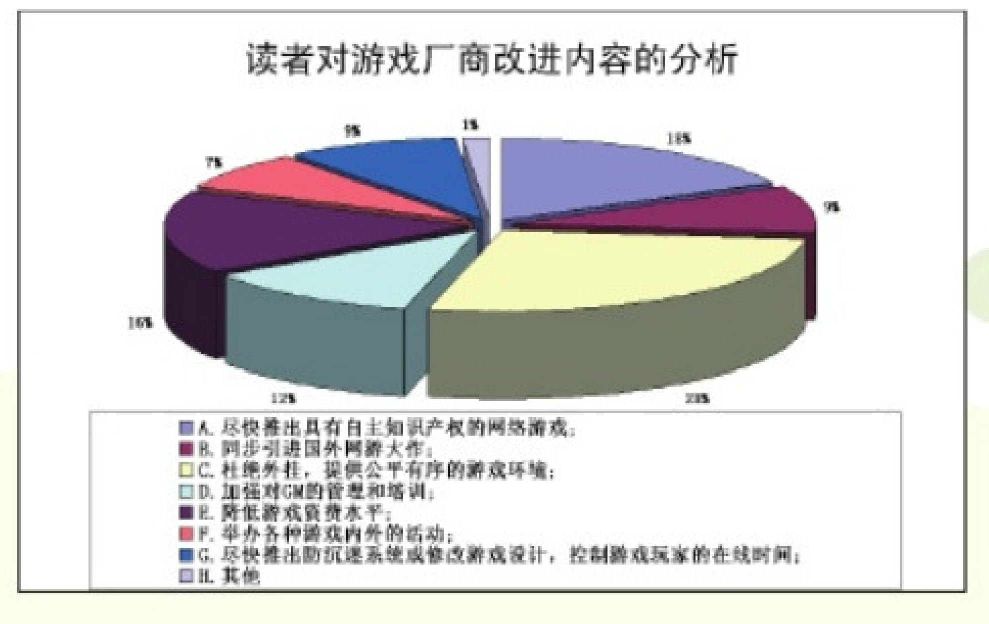
当生活节奏提升之后，文化、食品越来越多的消费被冠以“快餐”之名。网络游戏运营商的激烈竞争中，产品的优胜劣汰后，玩家在走马灯似的缤纷网游产品中，又能驻足多久呢？可喜的是，同2006年多数玩家（17%）仅在一款网络游戏中花费1～3个月相比，2007年，有22%的玩家在一款网络游戏中花费的时间为半年～1年。游戏品质的提升，付费方式的改变以及产品类型的细化，使得玩家不再走马观花，而是安下心来，玩自己喜欢的网络游戏，停留得更久。

网游中的权益与我无关？

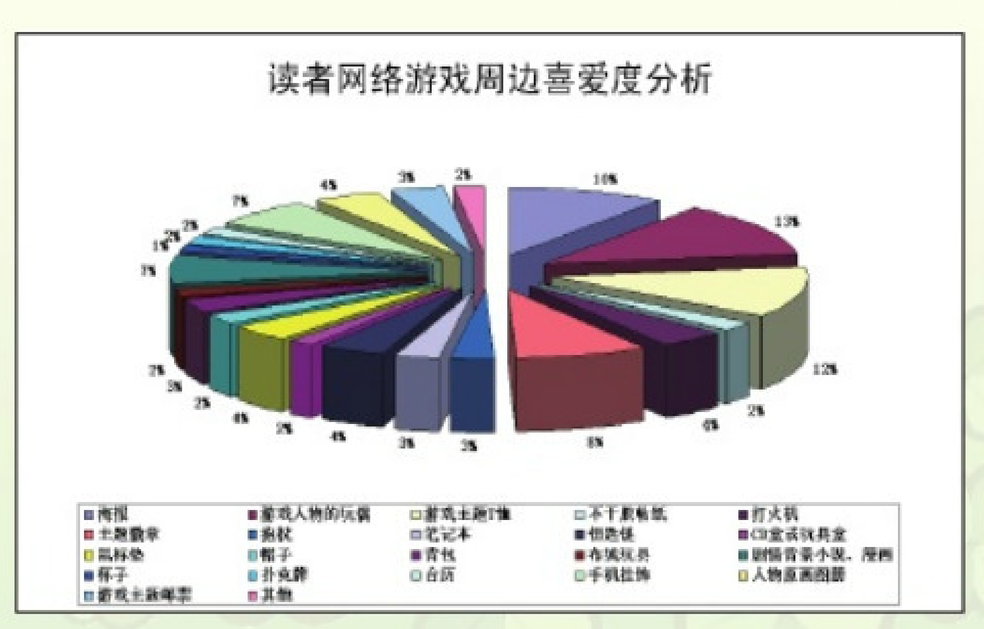


尽管在本次调查中，有80%的读者认为网络游戏年龄有扩大化的趋势，正对社会生活的各个层面产生着影响。但真正在安装一款网络游戏时，仔细阅读过用户协议的玩家也仅仅只有27%，而73%的用户在游戏之初就已经忽略了第一次与运营商权益划分的文字约定。而2006年，这一比例也曾高达75%。尽管多数（75%）读者认为协议中给予运营商的权益更多，消费者处于弱势，但又有多少用户在纠纷出现之前就能够了解彼此间的权益划分呢？看来“被忽略”与“被忽悠”的不仅仅只是一次文字的约定，也许还在一念之间。

国产游戏，想说爱你不容易



所有热爱游戏的玩家心中都有一个情结，那就是盼望国产游戏真正可以扬眉吐气的一天。时至今日，《大众软件》的多数读者（53%）依然对国产游戏超越国外游戏抱有信心，但也有些担忧。其中缺乏游戏创意（23%），厂商急功近利、研发人员心态浮躁（15%），3D技术水平低（14%）是读者认为国产游戏研发企业在整体制作水平上逊于国外知名企业的主要原因。“爱之深，责之切”，当一个产业正在茁壮健康成长的时候，又有谁不希望这些一线的产品大作中，“满城尽是国人造”呢？国产游戏的美好未来，也正是未来游戏产业健康发展的希望！



网促会，结束网络写手的江湖时代？

■ 北京 鼓楼

One Side

网中自有颜如玉
网中自有千钟粟
网中自有黄金屋

1999年，“痞子蔡”在网络上流传很广的小说《第一次亲密接触》被实体出版，连续22个月高居内地畅销书排行榜。这本不太厚的散文体小说在当时引起很大争论，喜欢的人说它语言清新，充满诗情画意；不喜欢的人说它脱离现实，爱情不真实，是媚俗之作。不管哪种意见占了上风，作者本人都名利双收，并且永远占据了中文网络小说开山之作的地位。



某文学网站首页部分内容，类似的文学网站比比皆是。

2003年，文学网站开始引入VIP付费阅读制度。VIP作者可从其作品的点击率上获取报酬，即读者每次点击阅读作品，都会为作者产生真实收入。虽然每个点击可能作者只有千字几分钱的收入，但当点击率上百万后，这笔收入便非常可观。“网络VIP写手”月薪从几千到几万不等，吸引了更多的写手投入文学网站成为驻站作家。

2005年，在网络上点击超过3000万人次的小说《诛仙》开始出版实体书，作者萧鼎一时在真实世界中大热。《诛仙》系列陆续出了8部，从2005年到2007年都位居内地畅销书榜前列。同名网络游戏在2007年推出，请来任贤齐做游戏代言人，游戏公测时很短时间内在线人数就达到了30万。

2007年，作家出版社以12%的高比例版税，各10万册的首印量，签下号称网络“四大穿越奇书”的《木槿花西月锦绣》《鸾：我的前半生，我的后半生》《迷途》《末世朱颜》。以每本书平均定价25元计算，作家出版社首印就要付出将近100万的版税。

只要是在网络上码字做写手，就有可能卖出文章去换取真金白银，甚至有可能多次卖得真金白银。

网络如是说。

Other Side

2006年，百度十大网络小说分别是讲盗墓的《鬼吹灯》、描述花花公子的《极品公子》、揭开古封神之战的秘密的《佛本是道》、东方仙侠传奇的《诛仙》、过足仙神修炼体验的《飘渺神之旅》、主人公穿越到异时空中成了兽人王国萨满祭祀的《兽血沸腾》、宇宙战争背景下个人奋斗史的《小兵传奇》、魔法世界中喷洒热血的《邪神传说》、帝王风流史的《三宫六院七十二妃》、再创人生的《困龙升天》。网络小说的内容多集中在奇幻类小说上，天马行空与不着边际的想象，以及超长的文字，成为其鲜明的特点。

2006年春季图书订货会，会场京丰宾馆的每一层都贴满了奇幻小说的海报，许多海报上写着网络人气如何如何。“网络人气”成为出版商的一个炒作概念，到网上寻找点击率高的网络小说出版，用人气换取销量，被出版商视为捷径。年底，权威机构的2006年图书销售报告中，虚构类图书的销售冠军是余华的《兄弟》。井喷的奇幻图书市场，并没有收获幻想中的丰收。渴望线上线下都能热卖奇幻小说的VIP作者们，大多数只能一声叹息。

网友评价网络奇幻小说：“现在历史小说=穿越？能穿的都穿了，对穿、双穿、群穿……三国的时空已经被穿成奶酪了。不过大多数写手码字就当玩游戏，武将谋士收全了统一了就当通关。呜呼，网络无作家，不假，唯写手矣！”

网络小说被网民看作是“白烂”小说。在快餐文化模式的冲击下，跟风的奇幻小说数量巨大，模式化现象严重。小说作者为了保证更新率必须快速写作，有作者为了迎合部分读者的低级趣味创作暴力、色情等不健康内容。

一位资深杂志编辑对此种情况忧心忡忡，毫不客气地指出：“创作者，特别是专注于网络创作的很大一部分年轻作者，他们被网络上部分更小的读者的狂热叫好声所迷惑，被VIP网站的利诱所引导，为了VIP点击收藏，为了半浮空中的一些虚名，更为了由此而产生的千万银子，写作时既不考虑布局谋篇、人物塑造，也不用心精炼文字、锻造语感，他们无法安静地写作，不能认真学习，反复循环而争取突破，他们只能也只愿意什么都不管不顾，就那么每天八千字、一万字地拼命堆积着流水账一般的文字。码字，这种误入歧途的写作已经严重损伤了一部分作者手里的那支笔、那键盘，而且还将更进一步损害他们的创作才能和发展前景。”

网络上，点击率就是一切。

盗版、网站欺诈等不良行为也时有发生。文学网站收费才能阅读的VIP作品，更新几小时内就会在其他文学网站出现，当然那里的阅读是免费的。这种光天化日之下的“盗文”起码还保留了原作者的名字；而Ctrl C+Ctrl V原文，将作者名换成自己大名的剽窃，可以用无耻来形容。



武汉的一家书店。网络文学一旦变成实体书，还会有多少阅读者？

遗憾的是这种无耻每时每刻都在网络中发生着。不良书商将盗文下载出版更蔚然成风。《诛仙》第一部出版不久，盗版的一、二部合集就面世了。《哈利·波特7》的民间汉译组再三对翻译过来的文字保密，书商仍然盗取翻译成果出了伪版。可笑的是，这个伪版书“一丝不苟”地保留了民间汉译组的文字，甚至连人家表示心情的笑脸符号都没有删掉。

How can We do?

截止到2007年第一季度，我国的互联网用户已达1.44亿，他们的网络阅读需求成倍增长，大的文学网站日浏览量可以轻松过亿。在网络流传的上千万部文学原创作品中，业内估计低俗文学作品起码占到网络文学总量的三分之一。这种情况下，网络文学能否健康有序的发展，的确已经到了需要停下来思考的十字路口。

对此，业内有识人士纷纷行动。一个由多家文学网站共同签署的《中国网络文学阳光宣言》表明了严肃的立场，宣言称：“坚决抵制色情、暴力、反动等不良文学和低俗文学在网络泛滥，坚决清除不良网络文学对青少年的污染，全力营造一个健康、向上、充满阳光的网络文学成长新环境。”

还有的组织成立“在线反盗版联盟”，维护作者网络版权，进行数字化版权保护。联盟成立以后，对互联网和无线网络加大打击力度，已经处理案件200多个，涉及作品2000多部。

中国国际经济科技法律人才学会
China International Economics Technology Law And Human Resources Association

在该学会和相关政府部门、社会各界人士努力下，中国网络文学促进会诞生了

最近，福建省莆田市版权局和市公安局、涵江区公安分局网络安全监察部门组成的联合侦破小组，破获“云霄阁”网侵犯著作权案，逮捕了该网站经营责任人，这是首例网络文学作品侵权刑事案件。这个叫“云霄阁”的文学网站利用软件从其他文学网站自动搜索、批量采集原创作品，案发前居中文文学类网站排名第7，日访问量达20多万独立IP、200多万人次。

上图为中国网络文学促进会（网促会）的Logo。将在北京深秋举行高峰会议的网促会，希望可以影响到中国网络文学的进程。

2007年8月14日，新闻出版总署、全国“扫黄打非”工作小组办公室联合发出了《关于严厉查处网络淫秽色情小说的紧急通知》，共同对境内348家网站登载的40部网络淫秽色情小说进行了查处。网络文学对社会的巨大影响，终于引起了政府相关部门的严重关注。

需要有效的疏通、引导和管理网络文学，这是很多关注网络文学发展的业内业外人士共识。在这种背景下，中国网络文学促进委员会（简称网促会）成立了。这是中国历史上第一家致力于网络文学的社会专门工作机构。该机构以协助政府相关工作，推行网络行业自律，保护作者和版权人的权益为工作目的，希望推动网络文学行业稳定、有序、可持续发展。

在网促会领导成员名单中，有经济、文化、版权、信息产业等各部门的专家，善于策划和组织，给出适时的指导。网促会的委员大部分都是非常了解网络文学的资深出版者或作家。网促会能否如它设想的那样，通过提高行业内从业人员综合素质，建立成熟稳定的网络文学评价机制，成立网络文学作者联盟，来提高文学审美情趣，提升网络文学的品质，改变目前网络文学的低俗与浮躁，可谓任重而道远。而创造健康有序创作环境，保护网络作者的合法权益，推动网络文学作品的良性发展，最大化地激发出社会价值以及市场价值，更需要政府相关法律法规的管理才会有成效。

可以预见，网络码字儿的写手们，在未来将越来越不“自由”，规范化和制度化将约束创作者的信马由缰。从文化的角度来看，这是一件好事。从我个人的角度来看，我很高兴能有希望看到图书出版市场中的YY网络实体书减少下去，让真正有思想性和文学性的图书浮出水面。P

Twitter，唧唧喳喳叽叽歪歪的乐趣（下）

■ 贵州 冰河洗剑

在上一篇文章中，我们为大家介绍了Twitter的简单使用方法，一下子吸引了不少喜欢叽歪的朋友。笔者的Twitter上很快增加了数百个跟随者，在一片叽喳声中，笔者乐而不疲地频繁登录和刷新自己的Twitter页面。但时间一长，倍感辛苦——“叽歪”也是挺累人的！同时也体谅各位有好叽歪朋友们的辛苦。于是在这篇文章中，为大家提供叽叽歪歪的方便，同时探讨一下中国的网民们都喜欢叽歪些什么。

一、“叽歪无罪，叽歪有理”——Twitter的本地客户端工具

叽歪是人之本性，叽歪不是背后见不得人的东西。可是Twitter提供的各种叽歪方式，让人有点偷偷摸摸的感觉——用手机偷偷摸摸玩Twitter，“享受”着高额的消费，还得装成一副发手机短信的模样；要不就得装上一个平常人家电脑上不曾见过的Gtalk，时不时地等待上面的Bot机器人上线。合理的本性是不该压抑的，叽歪爱好者们纷纷喊出“叽歪无罪，叽歪有理，让叽歪不受限制！”的口号。于是，各种Twitter的本地客户端工具便纷纷应需求而出现。叽歪者们终于可以将叽歪摆到桌面上来了，正大光明地发布和接收Twitter消息，甚至将Twitter变成即时通讯工具，组织成强大的叽歪阵线……

1.遮遮掩掩——官方推荐的Twitter本地客户端

虽然叽歪已成了不可遏制的流行趋势，但在Twitter官方站点（http://twitter.com/downloads）上，依然有些“心虚”或“害羞”？只提供了几个功能有限的Twitter本地客户端工具和扩展插件。

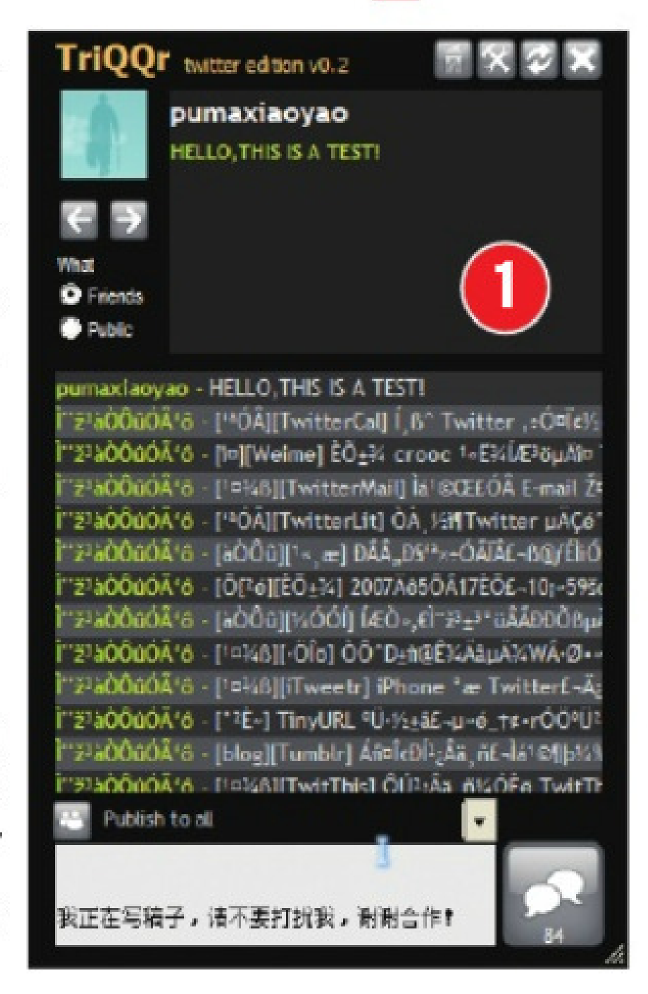
在官方提供的Twitter本地客户端工具中，Twitteroo是Windows版系统下的Twitter本地客户端，但是可惜的是不支持中文Windows系统——在笔者的中文Windows XP系统中可以正常安装，但双击后没有任何反应。Twitterific是Mac版系统环境下的Twitter本地客户端，需Mac OS X 10.4支持，相信使用Mac OS的国内用户太少了。国内要想方便的玩Twitter，只有使用一些第三方非官方的Twitter本地客户端工具。

2.闭着眼睛叽歪——Twitter发布器TriQQr

大约有人觉得叽歪有些掉价，不想让别人看见自己在那儿说些无聊的闲言碎语，于是做出了掩耳盗铃的事情——不看别人叽歪，只管自己悄悄发消息。TriQQr就是这样一款只能发送Twitter信息，却不能显示查看的工具。“TriQQr

v0.2”是一款Twitter绿色本地客户端（下载地址为http://triqqr.de/download/triqqr.exe），不支持中文信息显示，但是非常适合作为一个快速的Twitter消息发布器。

启动TriQQr，点击程序窗口右上角处的“Options”按钮，打开设置页面，在其中设置自己的Twitter账号及密码。“确定”后在TriQQr界面中，默认就会载入显示自己当前“跟随”的Twitter好友发布的新信息（图1）。在上方“What”区中选择“Public”或“Friends”项，可切换载入公共消息或好友新消息。在TriQQr界面中，中文信息显示为乱码，无法正常显示，可用右键点击某条信息查看其源码。TriQQr不支持中文信息显示，但是不影响中文信息的发布。在下方的输入框中输入消息，点击右边的“Send”按钮即可成功发布。



3.叽歪得大声，叽歪得响亮——Twitter的聊天工具“TwitBox”

有人躲躲藏藏地叽歪，有人则叽歪得理直气壮，还要扎堆在一起，叽歪得大声响亮。“TwitBox”就是这些Twitter叽歪者们的扎堆聊天工具——TwitBox v0.8.5.2是一款完美支持中文的Twitter本地客户端工具（下载地址为http://www.winextra.com/wp-content/plugins/wp-downloadMonitor/download.php?id=11），并且所有操作都可通过快捷键来快速完成，可让Twitter变成一个扎堆聊天的好工具。

启动TwitBox，载入并滚动显示当前最新Twitter信息（图2）。在左下角处的“Options”子菜单中，点击“Friends Timeline”（好友消息）和“Director Message”（私聊消息）命令，在弹出对话框中勾选“Show Taskbar Notificaion……”项，可设置接收新消息自动弹出对话框。再点击工具栏上的“Public Timeline”按钮，右键点击上方的消息列表，在弹出菜单中选择“Turn off Public Timeline”命令，即可关闭公共消息的更新，不受其他人的干扰。



双击接收到的新消息，自动添加回复标记“@用户名”。如果想私聊的话，可在右键菜单中选择“Director Message Format”命令（图3）。右键点击某条消息，在弹出菜单中选择“Search select Twitter's”，可搜索到此消息发布者的所有消息。点击工具栏上的“Display Your Twittering History”按钮，可打开Twitter聊天消息管理器，查看每日的Twitter信息记录（图4）。



4.叽歪的“推广者”——通吃各种系统的Tweetr

谁说叽歪只能是某一群人的爱好？重要的是推广。有那么一位孜孜不倦的叽歪“推广者”，它除了在Windows上推广叽歪外，还在各个领域频繁地展现其身影——Tweetr是专为Twitter用户开发的一款桌面客户端应用软件。由于采用了Adobe的Apollo技术，Tweetr支持的系统平台非常广泛，可在Mac和Windows上使用。对于国内用户来说，支持最新的Windows Vista中文操作系统具有很大的吸引力。

首先安装Adobe Apollo Runtime（下载地址为http://labs.adobe.com/downloads/air.html），再下载Tweetr 1.01（下载地址为http://www.tweet-r.com/updates/Tweetr_AIR_101.air）。安装程序文件名后缀为“.air”，这是Apollo程序专用格式。可双击“执行”，点击“Installed”按钮，即可自动完成安装。

安装完成后，使用Twitter账户及密码登录Tweetr。点击“Normal”按钮，可查看到更新的Twitter公共信息；“Replies”和“Director Messeage”则可分别查看跟随者的回复及好友间的私聊信息（图5）。在下方的输入框中，可直接发布信息，或者使用“@”或“D”符号发送公共或私聊消息，Tweetr会帮助使用者自动输入要回复的Twitter用户名。Tweetr对中文的显示及发布都支持得很好，而且更新速度很快。在Twitter信息列表中，选择某条信息，点击后面的五角星“Save to your Twitter Favourties”按钮，可将此信息保存在Twitter收藏夹中。如果是自己发布的信息，还可点击回收站图标的“Delete this message”按钮，删除自己发布的Twitter信息。

此外，Twitter还具备收藏网址、发布个性头像等功能，可将收藏网址使用“urltea.com”网站自动转化为短网址，并将个性图片发布保存在“Tw3t.com”网站上。





二、废话叽歪一万遍，也能变真理——Twitter的“讨好者”们

别以为叽歪者们只是无聊而不受重视的一群，要知道叽歪者嘴里说出的废话，重复了一万遍后，也能成为真理！叽歪的群众力量是强大的，笼络这一群体的支持，那便是赢得网络上胜利的关键。于是伴随着叽歪者们力量的发展壮大，各种“讨好者”纷纷出现，想为叽歪者们提供各种方便，以获得这个群体的支持。从MSN、E-mail，到各种浏览器、桌面等，能与Twitter关联的软件工具，都纷纷试图与Twitter拉近关系。

1.放下“身价”，MSN也玩Twitter

MSN一向是外企白领办事员们的沟通工具，似乎俗人才用QQ之类的东东。不过面对叽歪的诱惑，MSN似乎是第一个放下它高贵身份的——许多第三方的MSN机器人，也可以让MSN用户们不暴露身份地在“叽叽歪歪”声中吼出一两句真实话与本性。

首先，到“MSN Twitter中文机器人”页面中申请一个账号（http://home.darkhero.net/~darkhero/msn_twitter/）。输入自己的MSN账号及Twitter用户名和密码，点击“送出”按钮，提示“账号保存成功”，即可将自己的MSN与Twitter捆绑在一起。

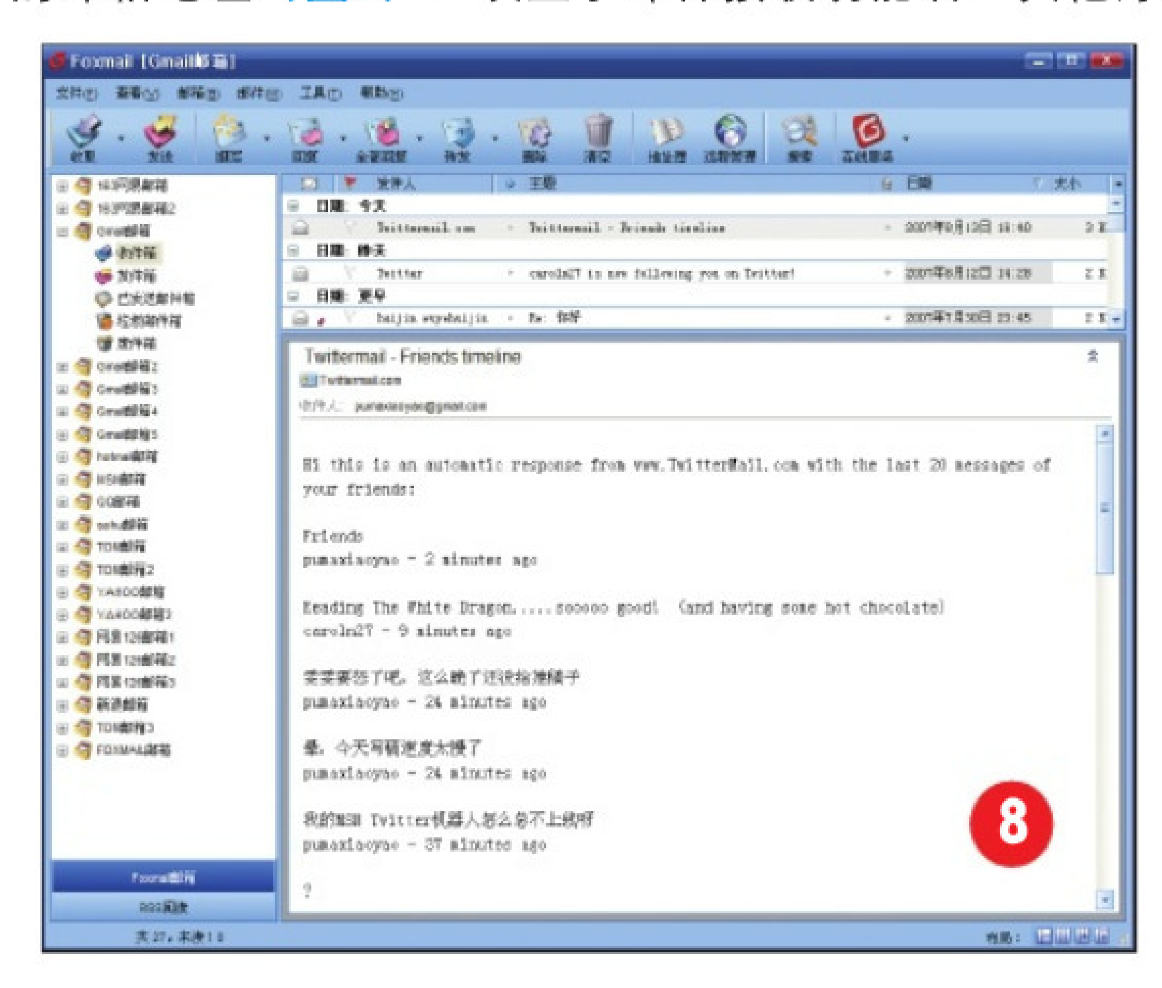
登录MSN，点击面板上的“添加联系人”按钮，在联系人添加对话框中输入3号“MSN Twitter中文机器人”的账号“darkhero-bot3@hotmail.com”，“确定”后即可将MSN Twitter机器人添加到好友列表中来。向机器人发送“DRU”（大写），或者“查看状态”（注意，一定要是繁体的，因为这个机器人是台湾省用户制作的），机器人回复后，就能获得你与好友们的最新7条twitter状态了（图6）。如果要发布新的Twitter信息的话，可直接输入信息内容，发送给机器人，机器人就会帮我们自动更新Twitter了。

2.老树开新花——邮件也来发布Twitter

在各种聊天沟通联系工具泛滥的今天，E-mail似乎已青春不再，不再是那么流行。不过随着叽歪者群体的壮大，这位“老人”也抢着要出来助上一臂之力，证实自己依旧存在——对于受限制的办公网络中，E-mail邮件发布Twitter似乎也是唯一可行的手段！



“TwitterMail”可让Twitter用户通过电子邮件来发布Twitter信息。在注册页面（http://twittermail.com/）中输入自己的Twitter账号及密码，点击“Get your TwitterMail address”按钮，即可获得一个专用的电子邮件地址。以后要发布Twitter信息时，可直接向此地址发送邮件。邮件主题要留空，正文中为要发送的Twitter信息内容。在“TwitterMail”页面中点击“Settings”按钮，在页面中设置用来接收Twitter信息的邮箱地址（图7）。设置了邮件接收功能后，其他好友



（跟随者）发送给用户的信息，都会被自动发送到邮箱中。用户也可以发送主题为“Friends”、内容为空的邮件，即可接收好友最近更新的20条信息（图8）。注意，邮件编码应该改为“UTF-8”，才能正常显示邮件中的中文内容，否则将显示为乱码。

3.叽歪秀一秀，Twitter到门口——Twitter的桌面小玩意

叽歪者都是在平实的Windows XP中火热流行，在炫丽的Vista中，叽歪者们也同样想秀一秀自己的身影，将其展现在用户的门口——利用Windows Vista的侧边栏，叽歪者的身影变得如此美丽和亲近。

“Twadget v1.2.0.0”是一个Windows Vista侧边栏工具条上的Widget插件（下载地址为http://arsecandle.org/twadget/2007/03/12/Twadget.gadget），下载安装后可以停靠在Vista的侧边栏上。如果使用的是Window XP系统，可下载安装一个叫做“Vista Sidebar for XP Beta 3.1”的工具，让Windows XP也拥有侧边栏。在侧边栏上，点击Twadget工具旁的属性修改按钮，在弹出的设置对话框中输入Twitter用户名及密码，“确定”后即可登录Twitter，在侧边栏上显示Twitter更新消息了（图9）。在下方的“Post”输入框中书写有关信息后，点击“Update”按钮，即可将消息发布到Twitter。



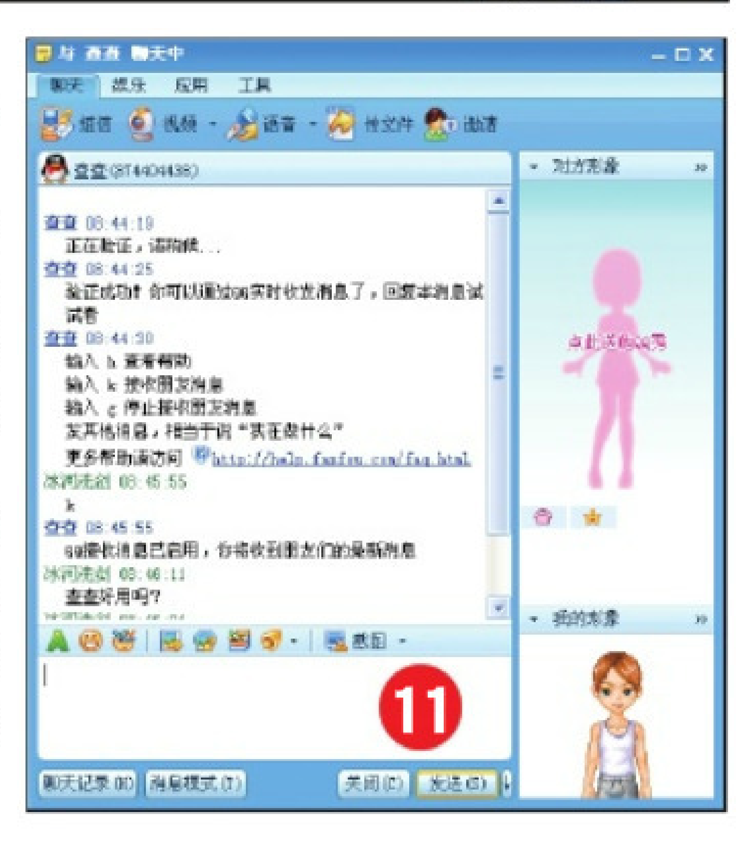
三、中国网民，叽歪些什么

Twitter起源于国外，但是国人模仿力是超强的，创造出了有中国特色的Twitter，更方便国内网民叽歪。中国地域宽广、民俗众多，中国网民们叽歪起来更是一发不可收拾，天南海北，海阔天空，看看他们都在叽歪些什么吧！

1. “吃了吗？”——饭否fanfou.com

中国老百姓见面最常说的一句话——“吃了吗？”网上闲人们叽歪，这句话同样少不了。“饭否”（http://fanfou.com/）是一个国内原汁原味的Twitter，保留了Twitter原始网站原汁原味的设计风格和简洁的功能。

饭否的整体界面与Twitter非常相似，只是变成了中文，显得亲切多了。注册成功后，可获得一个“http://fanfou.com/用户名”的域名，用户叽歪的信息都被显示在此页面中（图10）。在功能上，饭否提供了发布信息、添加好友、分享、绑定手机和IM账号等。与Twitter不同的是，绑定手机发布Twitter信息的费用也大大降低了，发布信息是免费的，只需支付0.1元的手机短信发送费。捆绑的IM账号，不仅支持Gtalk、MSN，还支持国内最常见的聊天软件QQ。捆绑设置自己的QQ号后，将号码“874404438”添加为好友，收到验证成功的消息，就可以实时发布和接收新消息了（图11）。发送字母“h”，可查看帮助信息；发送字母“k”，可接收朋友消息；发送字母“g”，停止接收朋友消息；发送其它消息的话，则相当于直接发布新Twitter信息。



收藏分享网页，是饭否比较有特色的一个功能。打开添加工具栏页面（http://help.fanfou.com/share_button.html），右键点击“分享到饭否”按钮，在弹出菜单中选择“添加到收藏夹”命令，添加对话框中选择创建到“链接”文件夹。“确定”后，就可以在工具栏的“链接”中添加一个“分享到饭否”按钮了。以后浏览某个页面时，可以点击此按钮，快速与好友分享当前网页。

2. “股票涨了吗？”——爱唠叨ilaodao.cn

国计民生、社会现象、日常生活，都是网民们叽歪的对象。随着股票的热胀冷缩，更有无数人成天将它挂在嘴边唠叨着。“爱唠叨”（http://www.ilaodao.cn/）是众多中文Twitter克隆版中的一个，它既像是在模仿Twitter，又像是在模仿饭否，从它那里我们可看到很多Twitter和饭否的影子。



目前爱唠叨支持绑定手机、MSN、QQ、GTALK等客户端软件，同时也开放API并提供WAP网站访问功能。最有特色的是，在首页上提供了3个新闻机器人，包括新闻、体育和财经。通过它们网民们可以及时得知社会新闻信息，了解到自己所关心的股票财经信息。使用机器人很简单，直接点击添加为好友，然后与自己的MSN或QQ绑定，即可随时通过聊天软件接收到最新的股票信息了（图12）。当然也可为股票升降发点感慨或牢骚。

爱唠叨比较有特色的一点是支持插件

功能，目前提供了Blog发布功能，可在自己的Blog上实时发布唠叨消息。方法很简单，只需将网站提供的图片网址或者代码粘贴到你的Blog模板或论坛签名中即可（上页图13）。

3.叽歪与高雅——来咕拉laigula.com

一般印象里面，叽歪总是与无聊琐碎联系在一起的。其实也不尽然，谁说叽歪就这么俗了？一样可以叽歪点高雅的音乐、电影、美术之类的。

“来咕拉”（http://laigula.com/）算是一个国内比较有创新的Twitter站点。除了常见的手机、MSN、GTALK捆绑、收藏共享功能外，用户可以发布音乐、视频、图片。可以直接在叽歪信息中发布图片、播放音乐和视频，让无聊的叽歪也声色俱全（图14）。除了直接发布



信息外，来咕拉还可通过MSN机器人来发布音乐、视频和图片链接，更加方便直接。

4.乐滔滔？愁不断？——TaoTao滔滔

Twitter类站点的流行，让无数人眼红。各种国内的Twitter模仿站点风起云涌，为了吸引用户，支持捆绑QQ是必不可少的。不过一旦腾讯QQ自己出手，开启Twitter服务，估计其它Twitter站点如果没有创新点的话，统统得完蛋。这已成为事实，腾讯QQ推出了自己的Twitter站点“滔滔”（http://www.taotao.com/）（图15）。其主题是“唠唠叨叨，其乐滔滔”——不过估计乐滔滔的是腾讯，而苦闷忧愁的是其它一些普通的



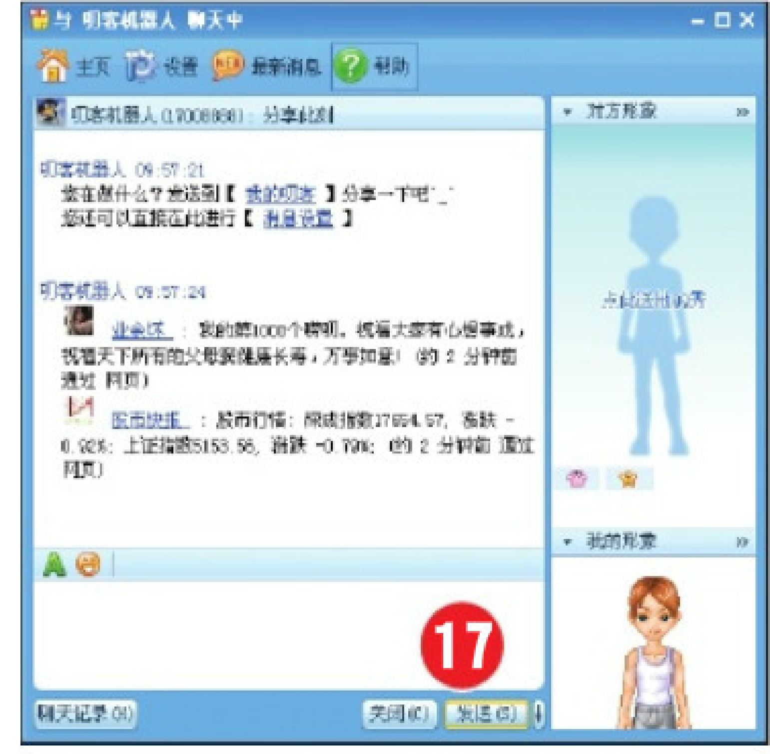
Twitter站点了。

滔滔可直接用QQ号登录，用户可获得“http://www.taotao.com/QQ号”的域名主页。滔滔发布新信息，比起其它Twitter站点方便丰富多了。目前滔滔支持多种途径的发表话题：通过QQ签名、网页、手机短信、QQ机器人等。

要使用QQ直接发布叽歪信息的话，可将“叨客机器人：17008888”添加为叨友后，直接给机器人发消息。有时叨客机器人会收不到叨友消息，这是因为设置了“关闭消息提醒”。可点击叨客机器人消息对话框中工具栏上的“设置”按钮，然后再点击“开启消息提醒”按钮即可（图16）。点击工具栏上的“接收新



消息”按钮，即可收到最新的滔滔用户唠叨信息（图17）。在滔滔页面中添加关注其他叨友后，通过滔滔机器





人接收到叨友的消息，可以直接利用机器人进行回复：点击消息后的“回复”按钮，输入框会自动填入回复人的昵称。直接在昵称后面写入要回复的内容，然后发送即可（图18）。

如果想保存QQ签名到滔滔信息中的话，可以登录滔滔页面。点击“设置”→“高级设置”，在页面中勾选“保存QQ签名到滔滔”项，点击“保存”按钮即可（图19）。滔滔不仅支持手机发布滔滔信息，而且支持小灵通，在“手机设置”中设置号码即可，非常方便。





最后叽歪几句：

叽歪是发泄，叽歪是灵感乍现，叽歪是神来一笔，叽歪是亲切与平实的生活……随心所欲地叽歪，享受叽歪带来的乐趣吧！不过叽歪也得有度，小心不要成天粘在了Twitter上面，别让琐碎的只言片语支配了你的完整时间。还有，知道叽歪到了极致，会变成哪两个字吗？“八——”什么来着？

四習天下

■ 北京 fly



"立二拆四"，可能很多人都快忘了这个网名了，但说起"中国女孩别针换别墅"事件，怕是很多人都会恍然大悟。这个真名叫杨秀宇的著名网络推手如今又策划了一系列以"跟踪""偷拍"为主题的"游戏"，其所谓的"第一季"——偷拍发廊女孩，已成为网络中的热点，大吸特吸了一番眼球。随之他又推出了第二季、第三季……相信很多读者已从网上看到了这些内容。大家都在讨论隐私、肖像权、道德、犯贱、无聊之类的问题，笔者也对"我让你成名，你都不愿意成名"的理解也感到十分困惑。我不想出名，难不成你还比我出名？此时却突然想到，作为一名"知名"的网络推手，这所谓的偷拍是不是也是策划好的，是不是又在推出一个热点以吸引眼球和广告呢？真真假假的网络世界，也许只有坐在显示屏前的自己是真实存在的。

解谜游戏

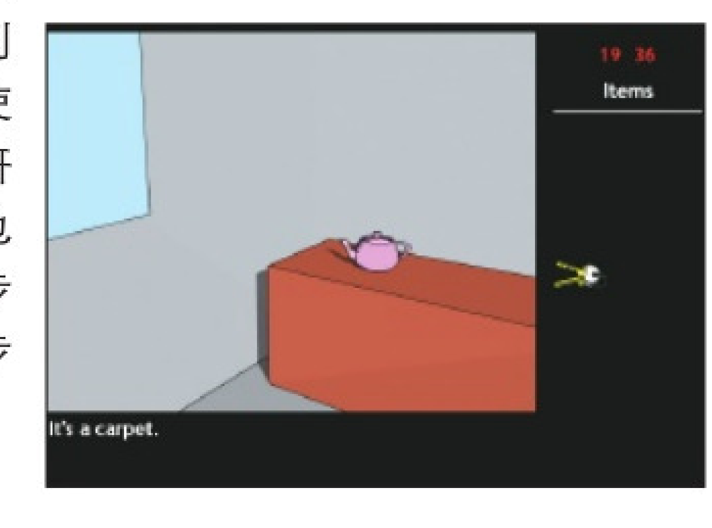
PC上的解谜游戏一片低迷，一年鲜有几款大作问世。但网络世界中的Flash解谜游戏却如火如荼，随便去个Flash游戏收集站点搜索解谜类，都能看到好几屏的游戏。但上千的解谜Flash游戏里大都已是跟风之作，很少出现什么创意独特的作品了。从接触过的解谜游戏来看，可分为三大类：密室脱出、别墅冒险、场景过关。密室脱出，就是主人公因为一些古怪的事件被封闭在一个密室之中，而他就要利用密室内的各种道具，通过观察、寻觅，来找到出房间的钥匙、密码之类。别墅冒险，就是主人公因一怪异之事去一个大别墅之类的地方寻找某些东西，或者追寻结果或某种答案。这类游戏往往是要先在别墅外围寻找进入别墅的办法，然后再在别墅里的各个房间内转悠寻找关键道具。场景过关，就是主人公因为一些古怪的事件被困在某个场景的某个位置，必须利用场景里的各种道具并与之发生互动，以到达另一个位置，就算过关了。解谜游戏本身也不需要什么剧情，总之都是因为一些怪异的事件而去做另一些古怪的事情……目前来看解谜Flash游戏大有泛滥之势，各大论坛上都有所谓"世界上（不超过1000人/智商160的）能走出这个屋子……"就知道必然是此类作品，而单就"罪案现场"系列就已将近达100款之多，恐怕也没那么多人有这份闲心去细细研究琢磨了。

下边就为大家介绍几款还算比较不错的解谜Flash游戏。

密室逃脱之拆弹专家

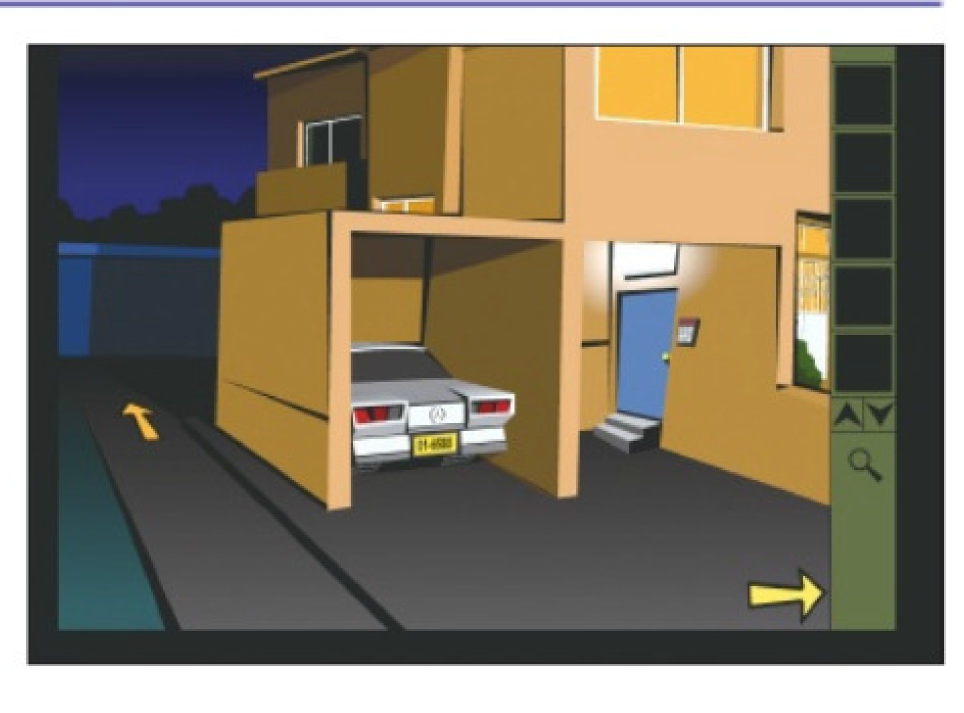
http://flash.ouou.com/flashgame/2/1166751809yVduGNgfxY.swf

一看就知属于密室脱出类，从风格看应该和以前几款著名的密室脱出游戏属于一个系列。只是既然还加了"拆弹专家"的副标题，自然就和时限有关系。本作要求玩家必须在20分钟内寻找到离开房间的办法，否则炸弹就会爆炸。这就使得玩家没有时间细细研究了，不过即使限时也可以通过反复玩来一步步确定正确的顺序和步骤。总之只要有耐心，一定能成功脱困而出。



Stanley博士的家

http://comic.qq.com/flash/2005/20050527zuie.swf



这是一个别墅冒险类的游戏，其实游戏本身已经比较"火星"了，只是它算得上是个"国产游戏"中的佳作。其中有不少独特的设计，所以还是要在这里推荐一下。

暗面

http://www.funny-games.biz/covertfront.html



别墅冒险游戏，洋大人的作品，难度中等。没有某些国产游戏蹩脚的谜题设置和突兀的道具摆放，中规中矩，画面很值得国内Flash游戏制作爱好者学习。



房间

http://www.funny-games.biz/theroomz.html



场景过关类的，也是国外作品。游戏本身难度并不大，但对于一些英文不太灵的玩家来说可就难如登天了。因为过关的关键是密码，而这些密码都隐藏在场景的一些暗语或隐语中，对英文单词理解不够深的话，可能根本无法猜透其中的玄机。比如第一关，游戏已经提示你去检查墙上的画，但画上那棵大树本身毫无意义，最关键的就是画框上的“Letters and Numbers”。字母和数字？明白什么意思么？不明白吧，我也不明白，所以第一关也没过。



侯氏广告

http://www.funny-games.biz/theroomz.html



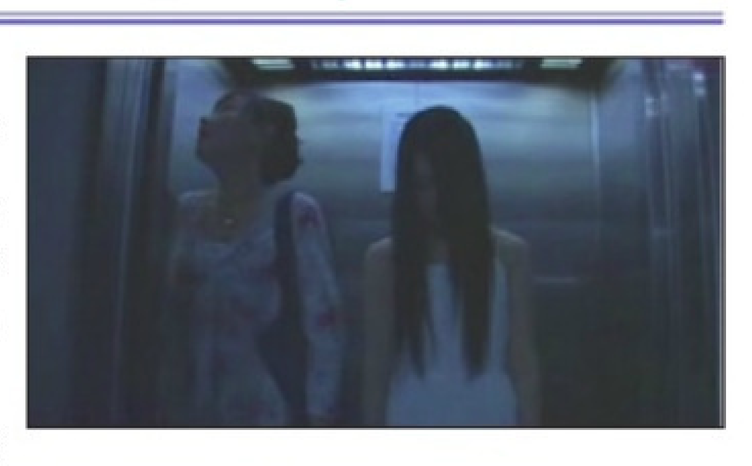
玩解谜游戏绞尽脑汁，感到累了吧。来，休息休息，插播一则广告娱乐娱乐。相信大家都对来自台湾省的著名推销员侯总一定不会陌生了，什么？你居然不知道侯总？那你晚上11点左右去看看地方电视台——比如宁夏、新疆的手表广告吧（好像最近在禁），除了丰胸减肥以外，第一个让人绝得赏心悦目欢乐开怀的广告。今年5月24日，一则名为《8心8箭！超无敌了！赵本山都不在了》的帖子出现在天涯上，然后迅速被转贴到各大网站并成为热门帖子，点击量破千上万，侯总一时之间从台湾省著名推销员一跃成为网络大红人，还在新浪上开了博客，更是培养出一批自称“猕猴”的粉丝群。侯总推销起来总是喜欢用一些耸人听闻，啊不，骇人听闻的动作、表情和词语。侯总的标准代名词是：8心8箭；侯总的标准推销姿态是：使劲拍着桌子，一句一顿地、非常有节奏地、声嘶力竭地喊；侯总的标准语录是：只要998，破盘价998，你到全世界任何一个地方的伯芬专卖店都不会有低于1000元的产品，破盘价998！这里（http://www.tudou.com/programs/view.php?itemID=6572021）有个侯总推销片断，大家不妨学习并欣赏一下。除此之外，网络又出现了一个模仿侯总推销电脑的广告：http://www.youku.com/v_show/id_XNDI4NDIw.html，从说话方式来看应该出自台湾省。关键句：它的效能比深蓝更加强了两倍，那就是……深黑了。



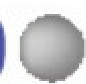


电梯

http://www.56.com/u18/v_MTU4NjE5MTk.html#



国产恐怖短剧，据称一些女白领们看了此片之后感觉“以后再也不敢在公司加班了”。各国各样的恐怖片笔者也算看了不少，欧美的血肉横飞型、日韩的心理压抑型、中国的神仙鬼怪型，都有所见识。总体看感觉此片在剧前、剧中气氛营造得还不错，电梯下降时所带来的恐惧感，随着电梯在每一层的停止一点点积累在你的内心中。很遗憾的是结尾有些马虎和不知所云，导演似乎想学港式恐怖片那种人鬼不分结局，又想学欧美结束就是开始的结局，但都没表达清楚，让人看了不明不白——不过这倒是日韩恐怖剧的结尾风格。关于此部片子也不好多说了，恐怖片要的就是那种对未知的恐惧感。我啥都告诉大家，看起来也就没意思了。



UO塔防

http://www.funny-games.biz/defender06.html



继续推荐Flash塔防游戏。这个号称是仿照UO制作的游戏，其实只是套用些素材罢了，像场景和人物形象等之类的。游戏中的“塔”分近战、法师、高级兵种3类。近战没啥说的，有出致命一击的技能，只能攻击周围1格的怪物。法师的技能分成火、电、冰、毒4系。火会给怪物一个损血DOT，但不致死；电可以降低怪物的抗性；冰可以减缓怪物的行走速度；毒可以使怪物在一定时间内持续掉血。法师可以攻击周围2格的怪物，需要注意的是，近战和法师每次攒够经验升级时会让选择是技能型还是力量型。如果选择力量型，那么近战和法师都会失去技能特征。游戏难度很大，因为怪物都是分两拨走或交错或平行的两条路，使得防守位置比较难找；其次由于“塔”是靠杀怪经验而不是单靠钱来升级的，这就导致靠后的“塔”极难升级，因为大部分经验都被前边的“塔”拿走了，导致一旦漏怪就无可挽回；最后是“塔”的位置不能随意摆放，只能在一些空地上，想开辟新的空地还要花钱，这也导致经济上非常紧张。这个游戏必须多玩几次，需要极大耐心。P

暗夜精灵的神秘魔咒

——用控制台维护Vista

■贵州 逍遥

从Windows 95一路走到今天的Vista，DOS命令提示符窗口和命令行故障恢复台，一直默默隐藏在系统中的某个角落，虽然淡出用户的视野，但永远不曾也不会消失。只有在电脑故障无法进入系统时，你才会想到原来这是多么重要和必要。与以前的系统相比，Vista中的命令提示符窗口和命令行故障恢复台有了许多不同与改进，犹如守护Vista王国的暗夜精灵，轻易施展一条条小小的魔咒，即可解开莫大的难题。

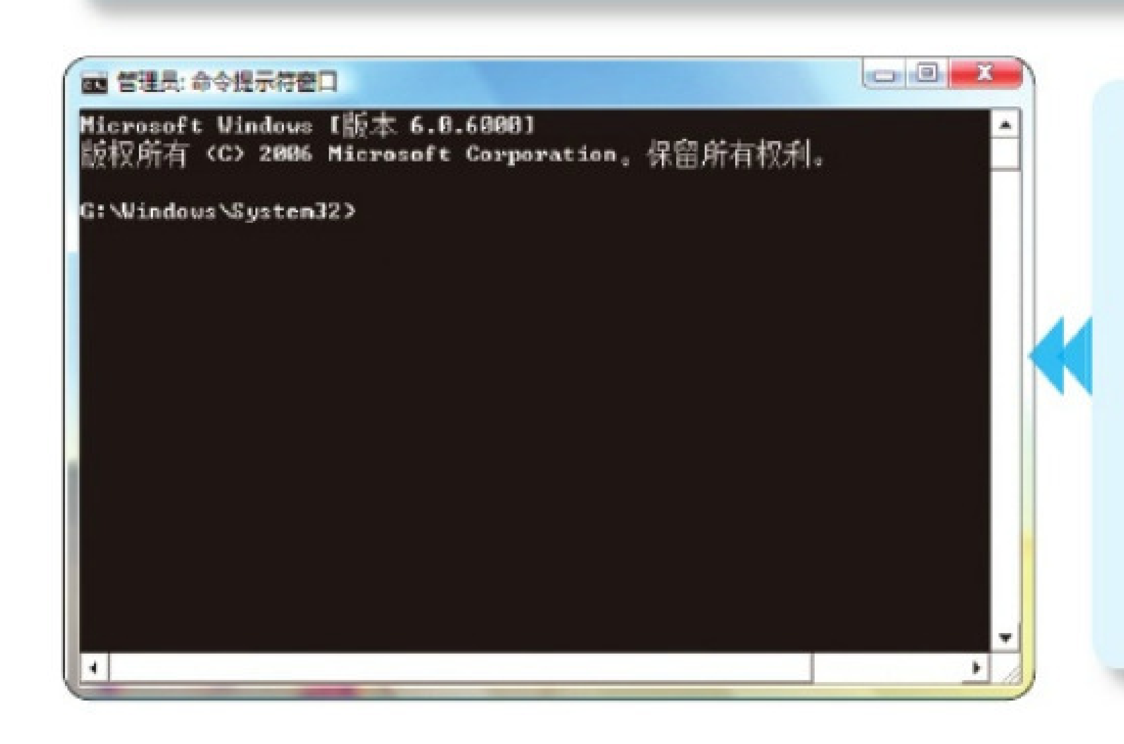
授予“精灵”绝对权力——管理员身份执行命令提示符程序

“精灵”拥有着无穷的魔力，但却受限于Vista王国严格的UAC权力等级制度，要想让精灵为Vista王国贡献全部力量，需要授予精灵绝对的权力。在Vista中，由于受到UAC（User Account Control，用户账户控制）机制的保护，直接执行“cmd.exe”程序只能在命令行窗口中执行普通身份的操作。需要通过特殊的方法，才能以管理员身份执行命令提示符窗口程序。

右键菜单法：

在资源管理器窗口中，打开“c:\windows\system32”目录，右键点击“cmd.exe”程序文件（也可直接右键点击桌面或开始菜单中的“cmd.exe”程序快捷方式），在弹出菜单中选择“以管理员身份运行”命令。

打开(O)
以管理员身份运行(A)
用记事本打开
添加到压缩文件(A)...
添加到 "cmd.rar"(T)
压缩并 E-mail...
压缩到 "cmd.rar" 并 E-mail
附到「开始」菜单(I)
添加到“快速启动”
恢复
还原以前的版本(V)
发送到(N)
剪切(T)
复制(C)
创建快捷方式(S)
删除(D)
重命名(M)
属性(R)



即可以管理员身份打开命令提示符窗口。在命令提示符窗口的标题栏上，将会显示“管理员”的字符提示。

组合键法：

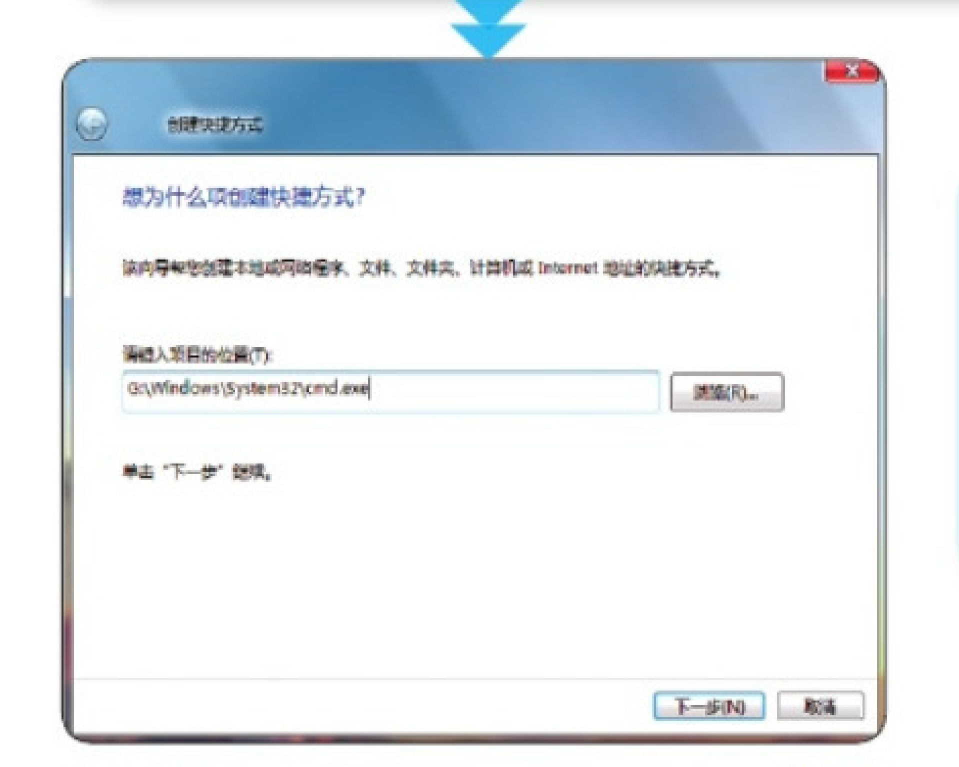
点击“开始”按钮，在搜索框中输入“cmd”，然后按住Ctrl+Shift不放，然后再按下Enter回车键，即可以管理员权限打开命令行提示符窗口。



快捷方式法：

上面的两种方法比较麻烦，每次进入管理员命令提示符窗口时都需要进行如此操作，其实完全可通过创建快捷方式的办法直接打开管理员命令提示符窗口。

在桌面上点击鼠标右键，在弹出菜单中选择“新建”→“快捷方式”命令，在弹出的对话窗口中浏览指定“c:\windows\system32\cmd.exe”命令提示符窗口程序路径。点击“下一步”按钮，输入快捷方式名称，点击“完成”按钮，即可在桌面上创建一个命令提示符窗口快捷方式。



右键点击新建的快捷方式，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开命令对话框。选择“快捷方式”选项页，点击“高级”按钮。

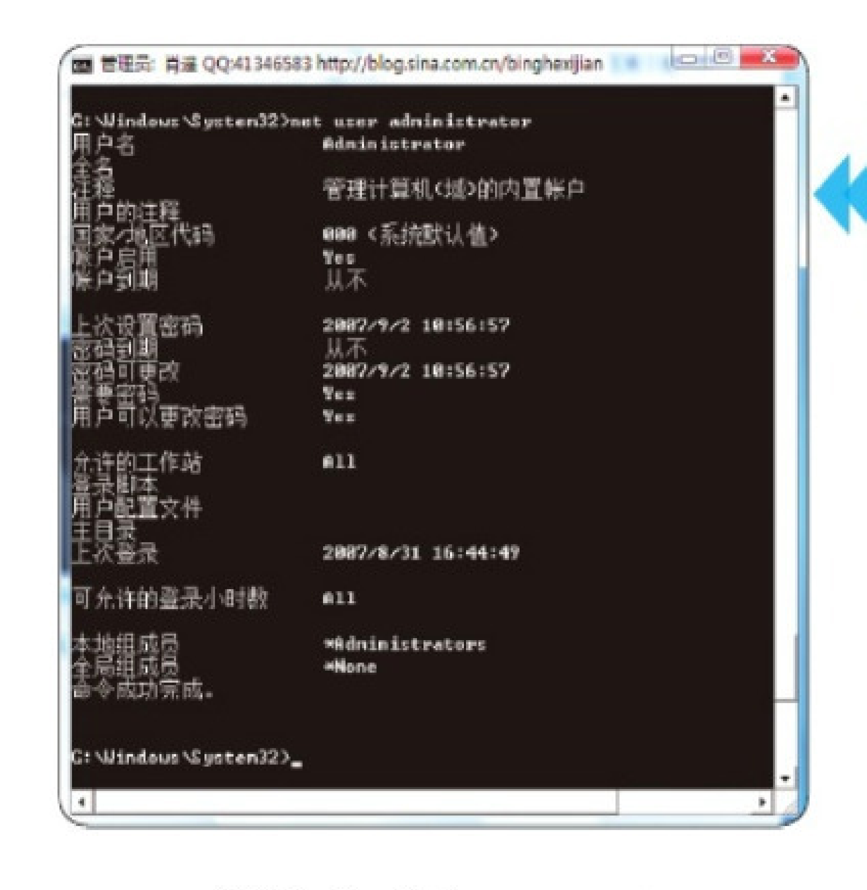
在弹出的对话框中勾选“以管理员身份运行”选项即可。



点击“确定”按钮保存设置，以后双击此快捷方式，即可直接以系统管理员身份打开命令提示符窗口了。

“点将令”——管理账号

在公用电脑上，常有人会悄悄建立一些非法账号，在本地电脑上，也可能会有黑客攻击者入侵后开启的账号后门。为了系统的安全，必须要经常管理用户账户。



在控制台中执行命令“net user”，即可查看到当前系统中的所有用户账号。

如果想查看某个账号的详细登录信息，例如要查看“administrator”账号，则可执行命令“Net user administrator”查看该账户的权限、登录时间、密码有效期等。为了系统的安全，我们往往不使用内置的“administrator”登录，而另建一个管理员账号，可执行如下命令：

net user xiaoyao 123 /add

net localgroup administrators xiaoyao /add

此命令可新建一个用户名为“xiaoyao”，密码为“123”的账户，并将此

账户添加到管理员用户组中。同样，也可很方便地修改或删除账户。例如执行命令：

net user xiaoyao 123456

net user xiaoyao /delete

前一条命令可修改账户“xiaoyao”的密码为“123456”，后一条命令则可彻底删除此账户。

“围城筑守斩内敌”，系统安全守护

外敌入侵威胁，是Vista王国混乱覆灭的重要因素。对付入侵的外敌，第一步是要加强边疆防御，截断来敌，然后再对进入内部的敌人进行围剿。

1．“护盾术”——快速批量打系统补丁

边疆的军事防御漏洞，让外敌有了可乘之机，在平息内乱前，要弥补漏洞加强防御，以阻止外敌的继续入侵。精灵的一条魔咒“护盾术”，就可瞬间补上漏洞，为系统加上护盾——Vista系统出现各种故障，存在着各种系统漏洞是一个很重要的原因，因此首先要为系统打上补丁。每个补丁程序安装时，都要选择同意安装协议，安装后可能还会弹出要求重启的对话框，因此需要在命令提示符窗口下才能快速批量打上系统补丁。

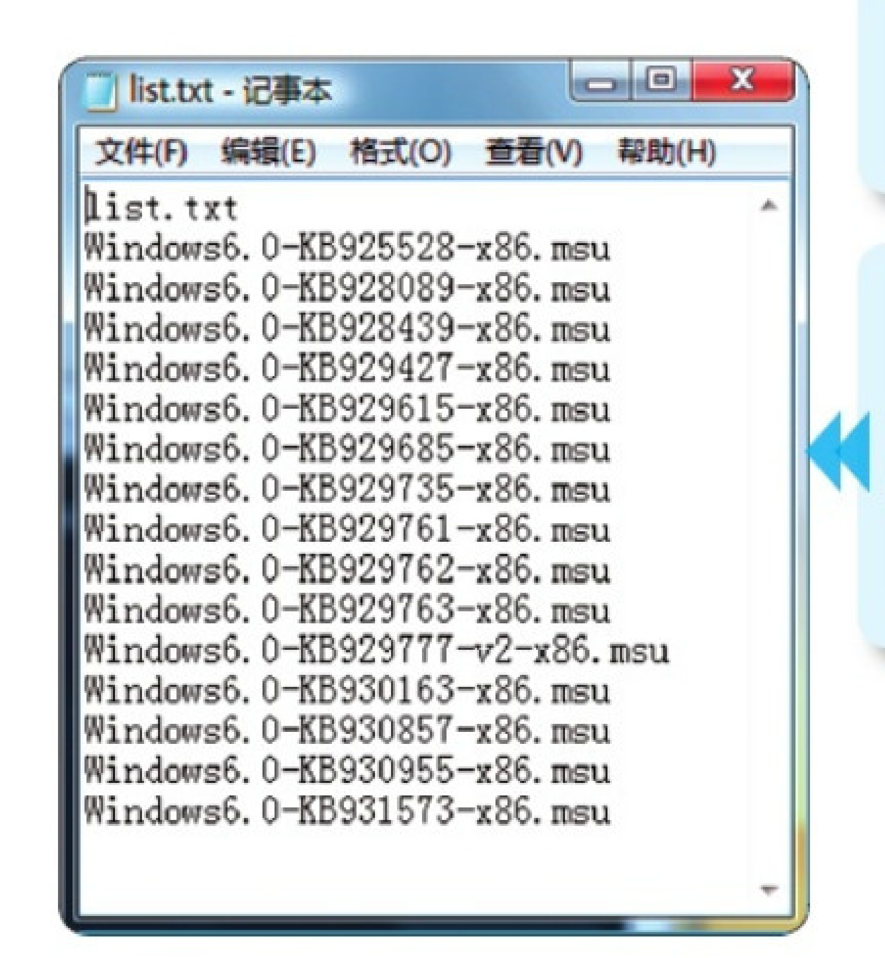
命令行安装补丁格式

使用命令行执行补丁安装，在补丁运行时无需进行用户交互，不需要用户输入其他信息，也不需要重新启动计算机，因此可使工作效率更高。补丁安装命令格式为：

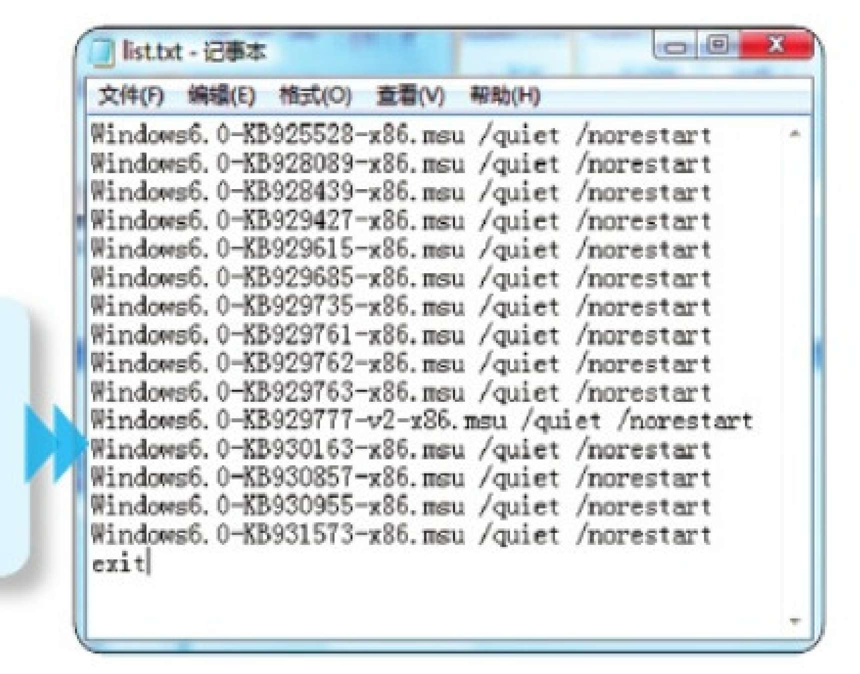
补丁文件名/quiet /norestart

其中“quiet”参数，表示在无用户干预的安静状态下完成补丁安装；“norestart”表示在安装完补丁后不重新启动系统。

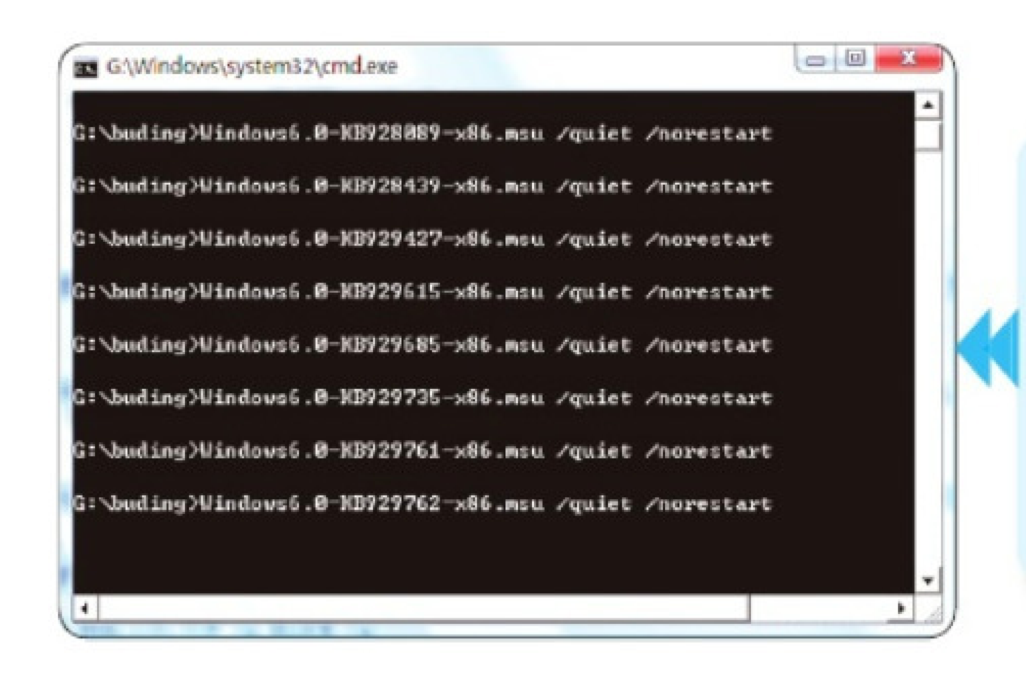
下载所有Vista补丁程序，并存放在一个文件夹中，在命令行提示符窗口中进入存放补丁程序的目录，执行如下命令：dir /a /b >list.txt



此命令用于列出当前目录下的所有文件名，并将其写入到指定的文件中。其中的“/b”参数，表示显示当前目录下所有文件的文件名，而不显示文件大小与日期等信息。命令执行后，将会生成一个文件名列表文件“list.txt”，里面包含了所有补丁程序的文件名。



用记事本程序打开刚才生成的“list.txt”，删除“list.txt”行。然后按下Ctrl+H键，打开查找替换对话框。把“msu”全部替换为“msu /quiet /norestart”。

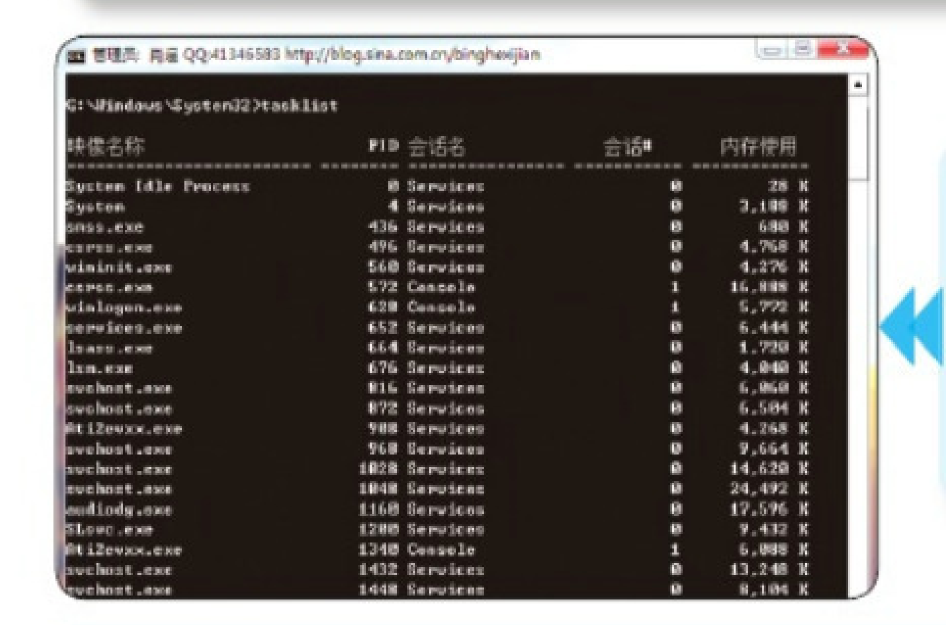


在最后一行加上“exit”字符串，然后保存文件，再把文件后缀名改为“.bat”。直接双击“list.bat”，打开一个命令提示符窗口，就开始无声安装所有补丁程序了。在命令提示符窗口中会显示当前安装补丁进程，安装完成后会自动关闭命令提示符窗口，重启系统即可完成补丁安装。

2．“斩马诀”——检测清除木马

边疆防御工事虽然强大，但敌人可能借助“特洛伊木马之计”，悄悄进入城内攻击。精灵可准确分辨出哪些是敌人的木马伪装——木马是造成Vista系统崩溃及各种故障的重要原因。木马是通过端口进入并与外界联系的，普通木马也都会产生程序进程，因此，通过进程和端口，可查看分辨出一些木马进程。

在命令提示符窗口中执行命令：“netstat -a”，即可查看到本机与外界的所有网络连接端口及相应的进程信息。有经验的用户通过端口及对应的进程名，就可分辨系统中是否有木马程序了。



再执行命令“tasklist”，即可查看到当前系统中所有更为详细全面的进程信息。

如果发现木马病毒进程，可直接将进程结束掉，例如要结束名为“WmiPrvSE.exe”的木马进程，可执行如下命令：

taskkill /f /im WmiPrvSE.exe /t

有一些木马病毒和流氓软件，采用的是多进程守互方式，使用图形界面的“任务管理器”，结束掉进程后很快又重启进程。此时可在命令提示符状态下，一次性结束多个进程。例如，要结束所有以字符“task”开头的进程，可执行命令：

taskkill /f /im task* /t

要同时结束名为“taskmgr.exe”和“notepad.exe”的进程，则可执行命令：

taskkill /f /im taskmgr.exe /t /im notepad.exe /t

taskkill /f /im taskmgr.exe/im notepad.exe /t

3．“时光凝结术”——解决蠕虫类病毒故障

与木马病毒的战争中，Vista王国曾被下过一种恶毒的巫术诅咒，时光不断倒退回复，一切都得重来。精灵施展了“时光凝结术”，才将王国从诅咒中解脱出来——在碰到一些特殊的恶意蠕虫类病毒木马时，常常系统会出现自动关机重启的倒计时提示对话框，往往来不及运行其他安全工具或进行病毒清除工作，系统就被重启了。此时只有在命令提示符窗口中才能阻止系统的重启。



当出现重启倒计时对话框时，赶紧打开命令提示符窗口，执行如下命令：

shutdown -a

命令执行后，重计时对话框就会自动消失，重启也就被取消了，可继续正常进行其他病毒清除安全维护工作。

“轻滴雨露恢复术”——恢复系统设置

战争过后，总是满目疮痍，此时赶快让精灵施展法术，让Vista重现生机吧——清除木马病毒后，往往会留下一些后遗症，用命令行提示符窗口，可以很容易地恢复被破坏的系统。

1．“异界誓缚”——恢复被破坏的系统关联

由于战争的破坏，Vista王国中的许多机构已不能正常运作，精灵施展“异界誓缚”，重新唤回失落的神职人员，各司其职，共建家园——清除木马病毒之后，Vista系统中常会出现文件无法打开、程序无法执行等各种情况，这是由于文件关联被木马病毒破坏了，可使用命令行快速进行恢复。

首先，需要恢复EXE、COM等程序类型的文件关联，这是病毒木马最爱破坏的目标，执行命令：

assoc.exe=exefile

assoc.com=exefile

ftype exefile="%1" %*

执行后，即可让EXE程序正常运行。然后再恢复其他文件类型的关联，比如要修复TXT文件用记事本程序打开，可执行命令：

ftype txtfile=notepad.exe %1

Ftype的基本使用格式为：“Ftype文件类型=打开方式/程序”，要修复其他文件关联，也可采用同样的方法，指定打开文件的程序路径即可。

2.“轻滴雨露”——修复被破坏的系统文件

Vista王国的复兴工程，得先从修复被破坏的农业基础开始，精灵的轻滴雨露润物无声，让一切慢慢复苏——Vista的系统文件是系统正常运行的基础，但有许多系统文件往往会被病毒木马所破坏，一个个手工检查修复太麻烦，使用SFC命令，即可快速修复所有被破坏的系统文件。

直接执行命令“sfc /scannow”，Windows资源保护就会自动扫描验证系统文件，并自动进行修复了。



3.“重建外交”——修复网络连接设置

Vista复国之后，要尽快发展，首先要重建外交——在Vista被流氓软件或病毒木马破坏之后，往往会出现无法上网的情况，此时修复网络连接是必须的。



如果系统网络设置被病毒修改，重新进行各种网络设置非常麻烦，可在平时备份网络设置信息，在需要时即可快速恢复。在命令提示符窗口中输入如下命令：

netsh dump >netback.txt

```
netback.txt - 记事本
# 接口配置结束

#========================
# IPv4 配置
#========================
pushd interface ipv4

reset
set interface luid=loopback_0 forwarding=disabled advertise=disabled
mtu=0 metric=0 metric=0 nud=disabled basereachabletime=0
retransmittime=0 routerdiscovery=disabled managedaddress=disabled
otherstateful=disabled weakhostsend=disabled weakhostreceive=disabled
ignoredefaultroutes=disabled
set interface luid=ethernet_4 forwarding=disabled advertise=disabled
mtu=0 metric=0 metric=0 nud=disabled basereachabletime=0
retransmittime=0 routerdiscovery=disabled managedaddress=disabled
otherstateful=disabled weakhostsend=disabled weakhostreceive=disabled
ignoredefaultroutes=disabled
set interface luid=ppp_2 forwarding=disabled advertise=disabled mtu=0
metric=0 metric=0 nud=disabled basereachabletime=0 retransmittime=0
routerdiscovery=disabled managedaddress=disabled otherstateful=disabled
weakhostsend=disabled weakhostreceive=disabled
ignoredefaultroutes=disabled


popd
# IPv4 配置结束


# ----------------------------------
# IPv6 配置
# ----------------------------------
```

命令运行后，即可将本机上的网络接口IP配置参数设置，包括IP地址、子网掩码、网关和DNS服务器设置等备份到“netback.txt”文件中。当网络设置出现问题时，或新装系统后，可利用备份文件快速恢复网络设置，只需要在的命令窗口中输入如下命令：

netsh exec netback.txt

命令执行后就可快速恢复一切网络设置了。

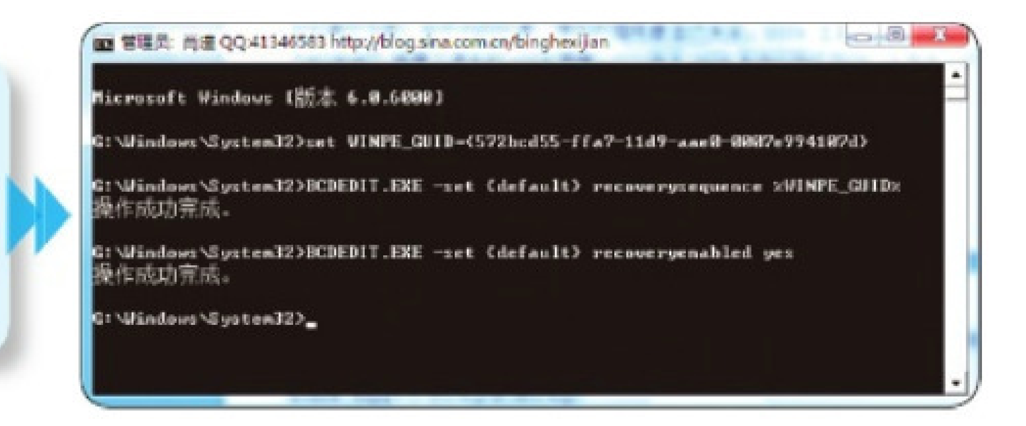
4.“复活令”——BCDEdit修复Vista启动项目

对外建交之后，由于内忧外患，原在的国号甚至已失去，Vista王国依然名不正言不顺。精灵祭出最强大的法器“BCDEdit”，修复了遗失的Vista国度——由于Vista系统引导机制与以往有所不同，因此常常会出现一些引导故障，例如启动选项丢失、分区盘符交错等，可通过以下方法进行解决。

使用BCDEdit备份与恢复启动选项

在安装了双系统或其它情况下，为防止Vista的启动选项被破坏，或其他故障导致系统无法启动，可对启动选项进行备份。在命令下执行如下命令：

bcdedit /export d:\backup\bcdbackup



即可将启动设置备份到D盘Bcdbackup目录下。当系统出现引导故障时，可用PE盘引导后，打开命令提示符窗口，执行如下命令：

bcdedit /import d:\backup\bcdbackup

即可恢复之前备份在D盘Bcdbackup目录下的启动选项。

Vista的命令行精灵，强大的魔力远远不止上面的一点，除了快捷外，命令行魔咒甚至可完成许多图形界面下无法完成的操作。当然了，魔咒命令并不是太容易记忆的，这也让命令行成为“高手”的专利。不过，我们也可化难为易，将一些常用的操作命令，按功能分门别类撰写保存为BAT批处理文件中，到需要时，只需轻轻双击，就可展现命令行的魔力了！ P



风云再起
——Vista下的桌面搜索

■天津 FinWell

编者按：桌面搜索在2005年便正式开始为个人用户所接受，微软和Google等厂商也推出各自的桌面搜索软件抢占市场。不过由于那时这个领域还是刚刚兴起，所有的软件都有各种各样的小问题，特别是对于中文的差劲表现，使得我们对此提不起兴趣。不过在Vista自带了桌面搜索功能之后，我们也想知道是微软捆绑垄断再获成功呢，还是继续以前的百家争鸣。

桌面搜索曾一度是微软的软肋，微软在Google推出桌面搜索之后才推出问题多多的MSN Desktop Search，在各方面都落后于Google。然而Vista的推出，其强大的桌面搜索功能作为了一大卖点，似乎让微软终于在这一领域扬眉吐气了一把。下文就来看看，这Vista的桌面搜索究竟提升到了什么地步？而Google、Baidu面对微软的这次挑战，能做出哪些应对？

粉墨登场——Vista的文件搜索

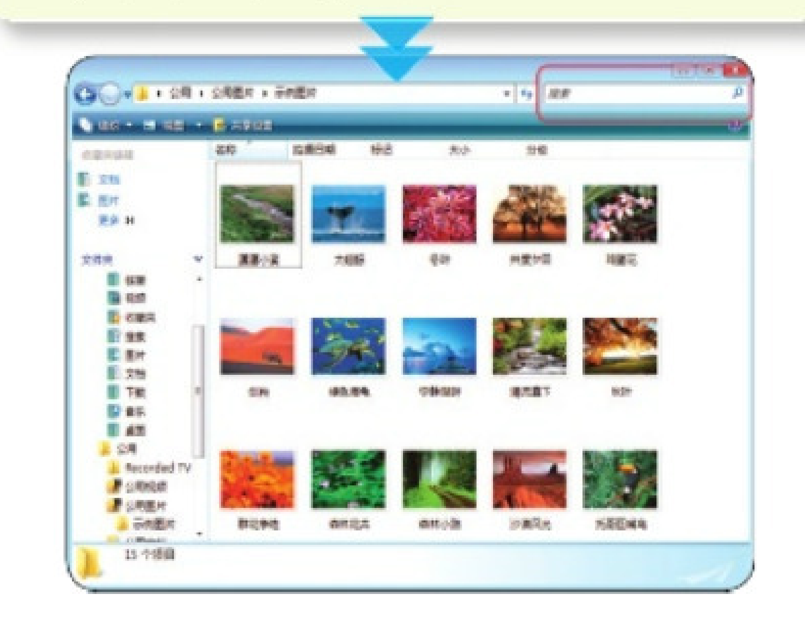
图形界面的Windows淘汰了字符界面的DOS，原因之一便是在图形界面下对文件的操作和管理比字符界面来的方便和快捷，这也意味着对计算机的要求在很大程度上就是需要更加方便的文件管理，往往可以这样来描述：打开一个个文件夹，根据文件名或文件类型选择需要的文件，将这些文件放到另外的文件夹中，这些操作都离不开对文件的查找和定位。XP时代这些操作大多由用户大脑完成，比如我们会记着电影是放在E:\movies下这样的问题，而到了Vista时代，这些问题可选择交给电脑去解决。

1.无处不在的搜索

Vista的搜索功能可谓布满了操作系统的每个角落。最为简单的，可从“开始”菜单开始搜索：在搜索框中输入关键字之后，开始菜单上方会分类显示搜索结果（便于我们清楚地知道，搜索出来的是程序还是文件夹等）。此时看到的搜索结果是系统选出的最为匹配的文件，主要是文件名或文件夹名匹配的结果，如果结果中没有需要搜索的文件，那么可以点击“查看所有结果”来打开Vista的搜索窗口，进行进一步的筛选；“搜索Internet”则提供了关键字的网上搜索功能，点击之后会利用Live.com的搜索引擎进行网上搜索。使用开始菜单的搜索框进行搜索，非常方便和快捷，尤其是在安装了大量程序之后，要在一堆程序列表中找到想要运行的程序，也不是件十分容易的事，这时使用开始菜单的搜索功能可节约一些时间。



除了开始菜单提供的搜索，还可注意到在Vista中，每个打开的资源管理器右上角都会有一个搜索框，直接在该框中键入关键字，即可对该文件夹下的文件实现搜索。对于一个存放了大量文件的文件夹（例如存放过期文档资料，存放音乐文件的文件夹等），要想找到里面的某个指定文件，上述的文件夹搜索便可大派用场了。



我们甚至可在Vista每个打开的程序窗口中发现这个搜索框。例如打开"控制面板"窗口，新的图标对于初次使用Vista的用户来说可能会有点无所适从，这时用户只需要在右上角的搜索框中输入需要设置的内容，搜索结果便会显示所有相关的设置项目，无需再分辨哪个图标代表了哪项功能。打开"Windows照片库"或"Windows Media Player"等程序，同样会发现搜索框的存在，使用对应程序的搜索框，仅仅会对该程序支持的文件进行搜索（例如"照片库"中针对图片文件、WMP中针对多媒体文件的搜索），这种有针对性的分类搜索方式，极大提高了文件搜索效率与命中率。



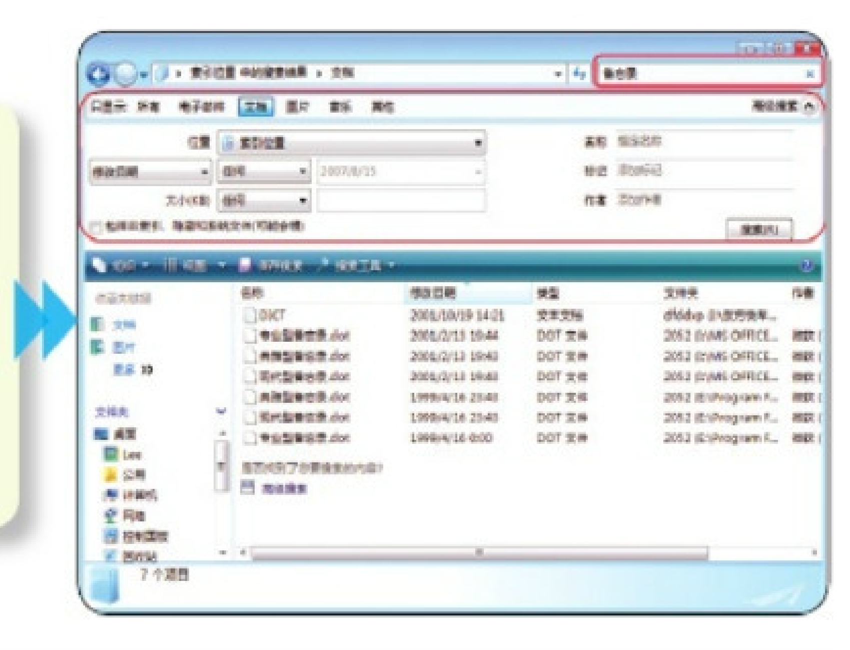
另外一种方式：点击"开始"→"搜索"，可打开一个"搜索"窗口，在这里可进行Vista提供的功能最为全面的搜索操作，我们将在下文详细讲述这项功能。

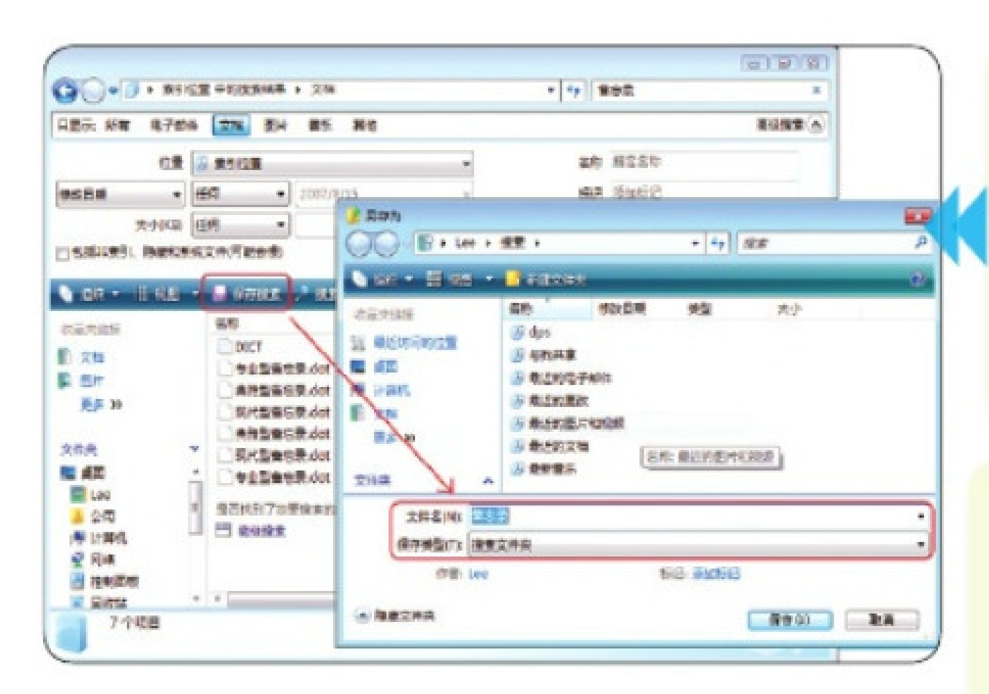
可以看到，Vista这次的设计将文件搜索功能做得非常人性化，用户可随时随地进行需要的搜索，完全不必费劲地在一堆图标中寻找需要执行的程序或要打开的文件，甚至不用去想把这些文件放在了哪个文件夹下，Vista都可以把它们迅速找出来。

2.无所不能的搜索

XP时代Google、Baidu等推出的桌面搜索软件通过对硬盘文件编制索引，使得搜索文件的效率大大提高。上文提到了通过"开始"菜单中的"搜索"命令打开搜索窗口，这项功能和XP时代传统的文件搜索差不多，同样是键入关键字，然后搜索窗口中会列出搜索结果。在Vista中，这种最传统的搜索方式也得到了强化。

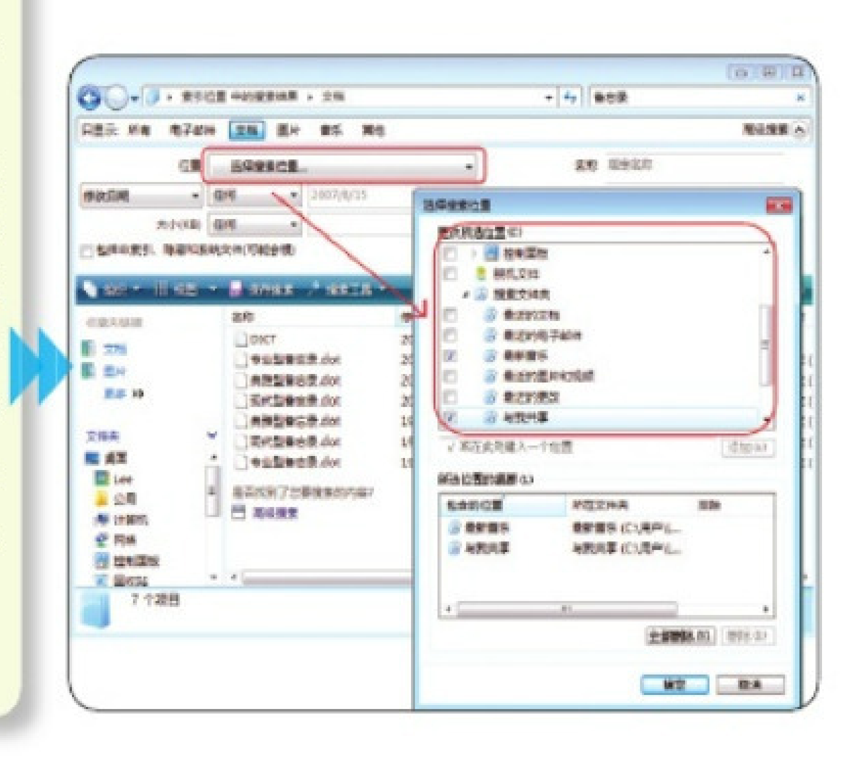
"搜索"窗口界面和普通文件夹的界面相差无几，同样在右上角有一个搜索窗口，在此键入搜索的关键字后，下面的窗口中便会列出搜索结果。大多数时候，经过一次搜索得到的内容并不是我们想要的，更多情况下还需要用到"高级搜索"功能进一步精确搜索条件。点击搜索框下方的"高级搜索"按钮可打开高级搜索窗口，在此可定义文件位置、创建修改日期、文件大小、作者及文件名等筛选条件，以便更为精确地定位需要查找的文件。





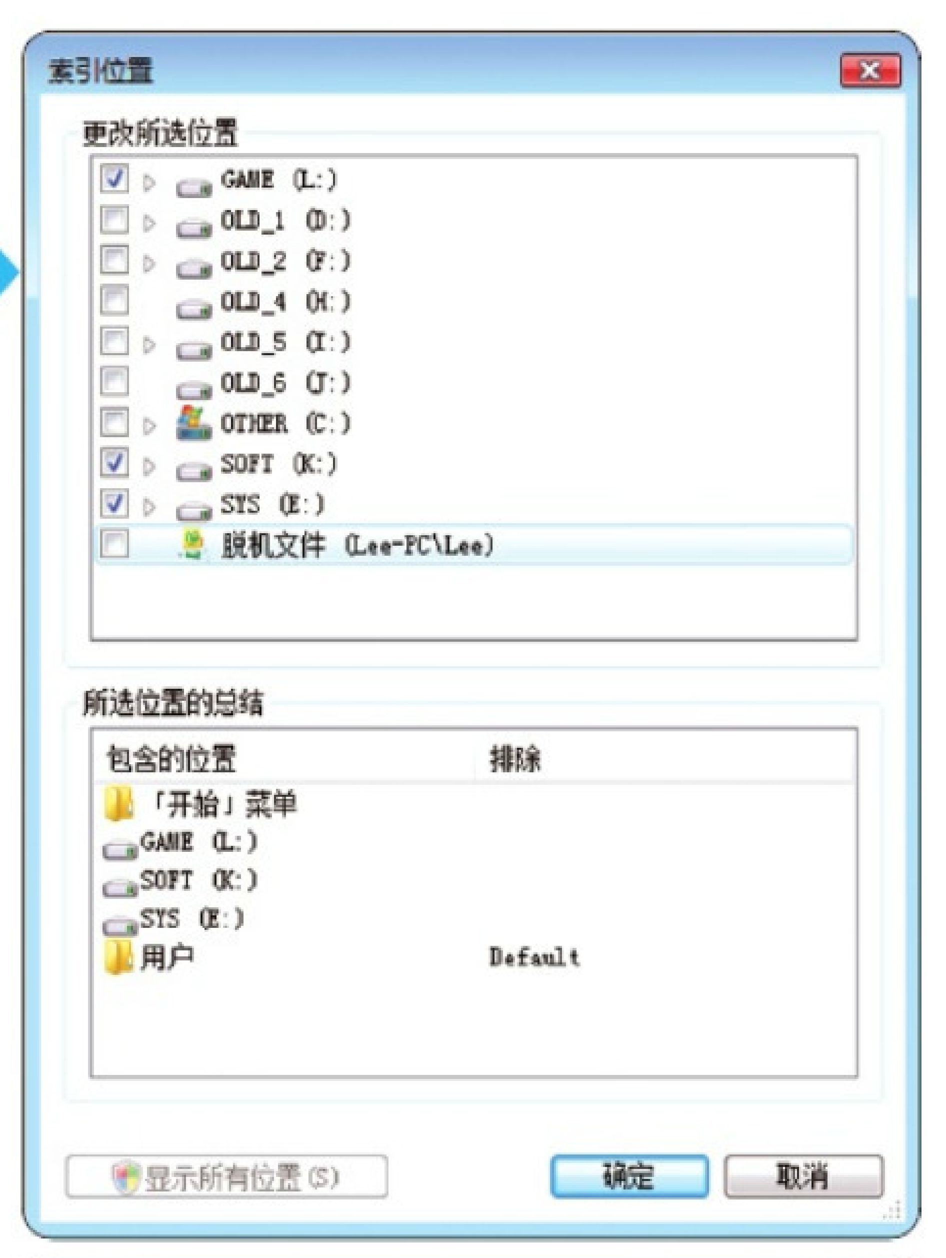
当定义完一系列搜索条件，得到了需要的搜索结果之后，很可能在日后的工作中还要进行相同的搜索操作，这时可选择"保存搜索"的方式，将搜索条件保存为一个"搜索文件夹"，这样无论以后文件怎样增删，所保存在"搜索文件夹"中的内容始终都会匹配所定义的搜索条件。

"搜索文件夹"可以和"高级搜索"结合实现一些复杂的搜索条件。在"高级搜索"里"位置"的下拉菜单中，选择"选择搜索位置..."，可自定义在硬盘的哪些部分进行文件搜索，在这里可将"搜索文件夹"作为硬盘里的普通文件夹对待，利用复选框进行选择。将"搜索文件夹"作为搜索的"位置"条件，基本上可以构建出任意复杂的搜索条件，以满足不同用户的搜索要求。



在"搜索"窗口里出搜索结果之后，可看到界面上多出了一个"搜索工具"按钮，在此可对Vista的搜索功能进行一些设置（在"控制面板"中搜索关键字"搜索"同样会出现对应的按钮）。"搜索选项..."按钮提供了定义Vista搜索方式的功能，在该对话框中可定义对索引和未索引文件的搜索方式，默认情况下Vista会对索引文件的内容也进行搜索，而未索引的文件则仅仅搜索其文件名。

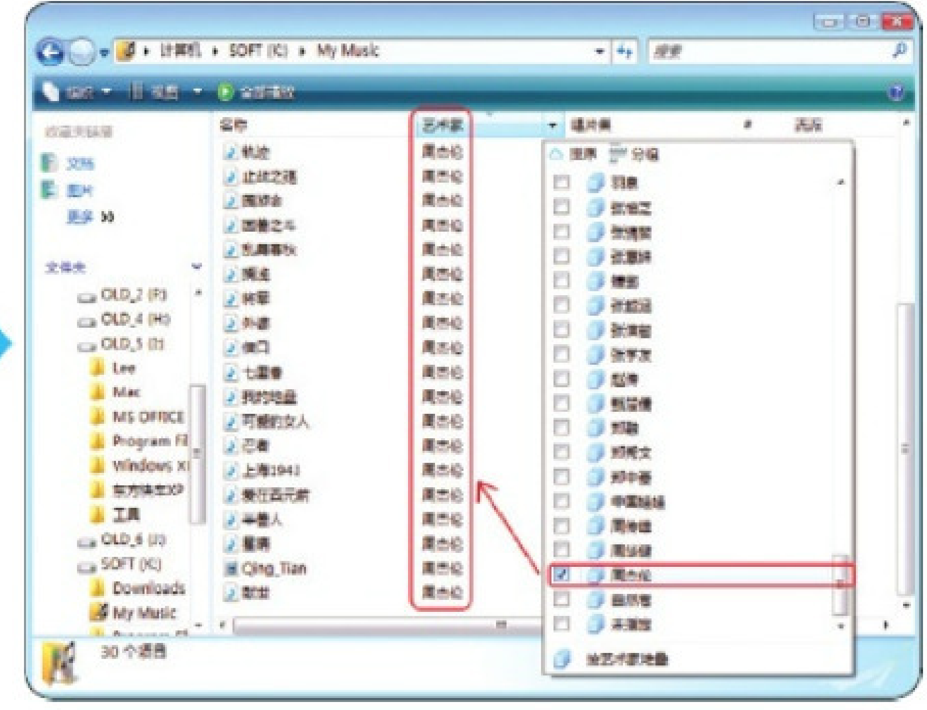
点击“修改索引位置...”可打开“索引选项”对话框，在这里可看到索引建立的状态，以及计算机上哪些位置被选择来建立了索引，对于不想进行索引的位置或需要添加索引的位置，可点击“修改”按钮进行定义。在打开的“索引位置”对话框中，点击“显示所有位置”，会看到计算机上所有被索引的位置列表，通过复选框可以定义该文件夹能否被索引。



Vista的索引编制工作会在第一次运行系统时便开始，用户无需任何干涉，唯一需要做的便是指定其索引的目录。Vista并不建议将所有的硬盘目录都进行索引，一个大的索引同样会影响搜索效率，一般来说，只需将存放文档、音乐、视频等内容的文件夹进行索引即可，基本上所需要的搜索操作也都是围绕着这几类文件进行的。

3.无孔不入的搜索

上述的“搜索框”式搜索属于非常传统的搜索方式——写入关键字，得到结果。而Vista还提供了一种全新的“文件列表标题”功能，实现对文件的快速检索功能。对于每一个文件夹都可看到在文件列表上方有一栏“标题”，这里显示了文件诸多的属性（例如文件名、作者、修改日期等），将鼠标移至需要筛选的某项属性，点击右侧箭头，下拉菜单中会列出此文件夹下所有文件该属性的值，利用复选框选择需要筛选的属性值，则在文件列表中仅仅会显示满足条件的文件。例如图中选择了“艺术家”→“周杰伦”，那么该文件夹下所有“艺术家”是“周杰伦”的文件便会全部显示出来。





更为便捷的是，在某项属性标题的下拉菜单中，若选择最下面的“按XX堆叠”，会看到所有文件都会按照选择的属性标题分类存放。例如点击“艺术家”属性，选择“按艺术家堆叠”那么所有的音乐文件都会按照艺术家分文件夹存放（此时显示的蓝色文件夹是一种“虚拟文件夹”和上文所介绍的“搜索文件夹”是一个类型）。通过点击相应的文件夹，则可像使用普通文件夹一样，查看筛选出来的文件并进行需要的操作了。



堆叠功能将筛选出来的文件归类到虚拟文件夹中，有时可能用户并不需要这样多此一举的操作，那么还有一种简单的“分组”功能便于我们查找文件。同样是在属性标题的下拉菜单中，点击上方的“分组”可以让文件根据选择的标题属性分组排列，此时所有的文件还是在一个窗口中显示。和“堆叠”相比较，“分组”功能可较好地实现文件比较、迅速查找等功能。

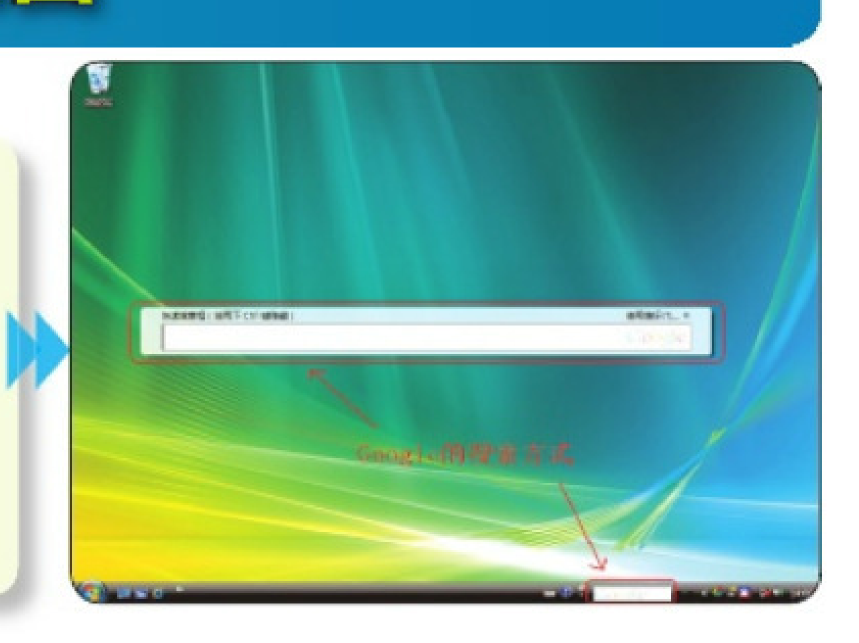
上述的“筛选”“堆叠”及“分组”功能，可看作是Vista文件搜索的一个拓展，利用这几项功能，我们甚至可更为迅速地定位所需要的文件而无需动用“搜索框”。可以看到，Vista的文件搜索，几乎渗入了文件操作的每一个环节，只有你想不到的，没有找不到的。

老当益壮——Google桌面

我们曾在之前的文章中介绍过“Google桌面”（以下简称GD），当然，那是在XP时代。Vista发布以来，GD也得以更新，以全面兼容Vista。在功能上，新版本GD较之前的版本没有太多变化，相对于Vista带来的脱胎换骨般的搜索功能，Google这次的表现有点力不从心。

1.随心所欲地搜索

GD同样注重了用户获取搜索工具的便捷性，搜索框可根据用户的习惯放在桌面上、任务栏中或类似于Vista侧边栏的“Google补充工具栏”里面，甚至可在桌面放置一个快速搜索框，只需按两下Ctrl键，即可将其调用至桌面最前面进行搜索。



当然，最全面的搜索功能还是在浏览器中打开GD，此时可像使用Google网页搜索一样进行桌面搜索。GD同样具备高级搜索方式，在此可添加诸多搜索的限制条件，以精确搜索结果。相比Vista的搜索功能，由于GD欠缺类似于“搜索文件夹”这样的功能，在进行条件比较复杂的搜索时，显得不如Vista功能强大。

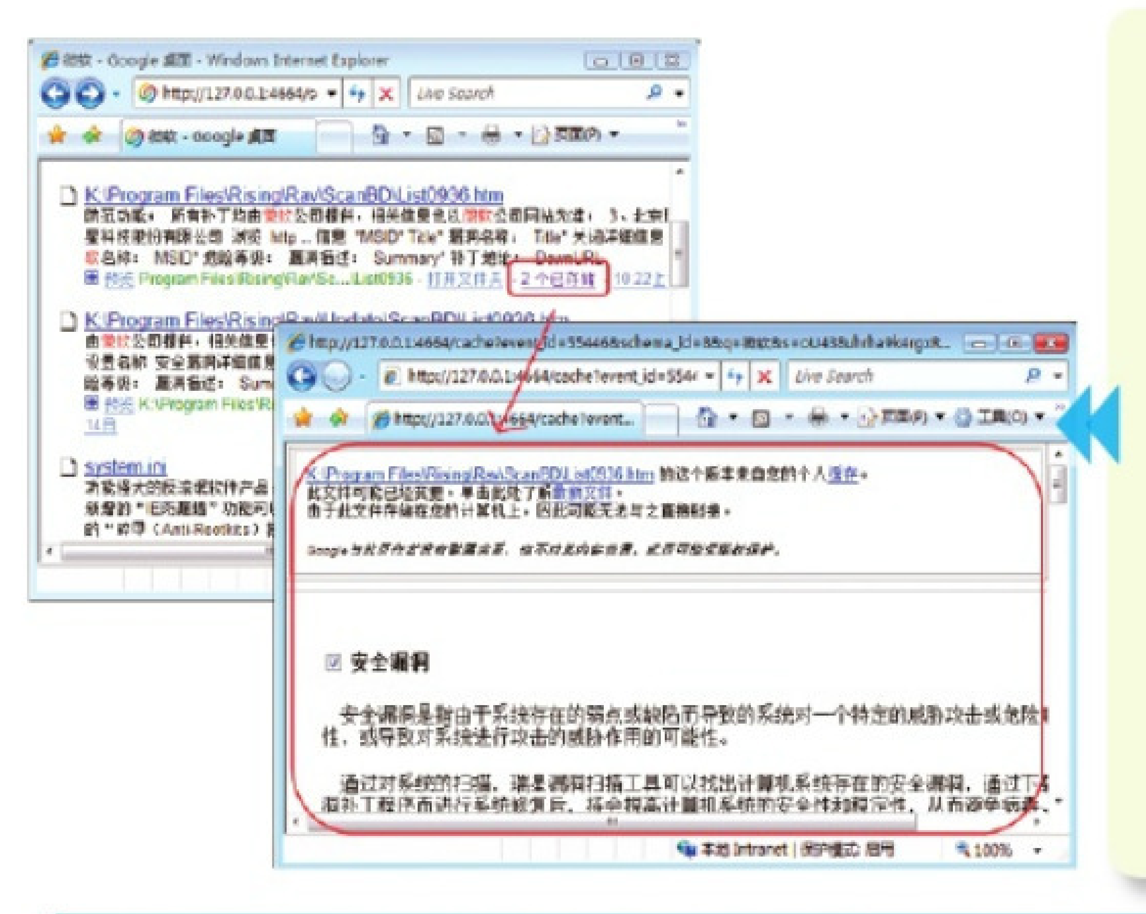


2.各式各样的搜索

在实际使用中，可能经常进行搜索的文件也就是那么几类：“文本”“音乐”或“图片”等，在用GD进行了搜索之后，GD会给出一个搜索结果的统计，告诉用户有多少“邮件”或“文件”等类型的结果被搜索到，可通过单击某一分类进行筛选。更进一步，例如选择了文件分类之后，还可通过下方的“查看”下拉菜单进行进一步的文件类型筛选，提高了搜索的命中率。

GD的搜索除了搜索文件名符合关键字的文件外，还会搜索文件内容，因此在搜索结果中，GD除了给出相关文件的文件名外，还会给出一个摘要，显示文件的内容摘要或属性等信息。对于文本文件来说，可点击“预览”按钮实现对文件内容的快速浏览，同样对于图片或HTML类文件，GD也会在右侧给出该文件的缩略图预览，方便用户确认所要搜索的文件。





细心的用户可能会注意到某些搜索结果后面会出现“n个已储存”（n代表某个数字）的字样，这代表GD已经为该文件进行了缓存，可通过点击“n个已储存”字样查看缓存内容。这项功能意味着即使修改或删除了该文件，同样还可查看其缓存副本，而不用捉摸怎样恢复该文件了。

原地踏步——百度硬盘

实际上“百度硬盘”（以下简称BD）在功能上和操作上都非常符合国人的口味，然而在XP时代便实现了的功能，并没有根据Vista的来临而有所增加或重大更新，相反，在百度官方给出的操作系统支持列表中，还看不到Vista的字样。在Vista中使用BD，需要在其快捷方式上调出右键菜单，选择“以管理员身份运行”，否则无法启动BD的主程序，这或许是一个不大不小的Bug吧。

1.份内的搜索不含糊

BD的大部分功能都和GD类似，例如那个快速搜索框，两者几乎是一个模子出来的。然而除了快速搜索框，BD提供进行搜索的地方也仅仅是在浏览器中调出其主界面，在Vista这个提倡“搜索无处不在”的时代，BD在这一方面显得保守。

BD在桌面搜索工具中是较早实现自动目录的（类似于Vista中的搜索文件夹），BD将索引后文件全部分类存放到“我的目录”（可以在BD的主界面看到）中，这项功能对于整理硬盘，查找特定类型的文件提供了极大方便。同样在搜索结果页面的右侧，BD也会给出一个“文件类型”的细分目录及时间选择的下拉框，便于用户进一步筛选文件。现在BD中还不能像Vista那样做出自定义条件的搜索文件夹，略为遗憾。



高级搜索方面，BD将邮件和图片的高级搜索独立了出来，提供了专门的属性选择，如此一来针对性更强，方便了诸如邮件使用频繁者或DC爱好者的文件搜索操作。



2.份外的花样照样多

除了主打的搜索功能，BD还具有一些贴心的小功能，能方便不少有特殊要求的用户。例如搜索影音文件后，BD会在文件名下方添加相关艺术家音乐的搜索链接，点击之后可利用百度搜索引擎搜索该艺术家的其他音乐。同样，“歌词”部分的链接可实现搜索该歌曲歌词的功能。所有操作都在一个页面内完成，非常方便。还可利用BD来组织播放列表，在搜索出需要的音乐之后，点击页面上的“播放歌曲”按钮，然后利用歌曲前的复选框选择需要播放的歌曲，然后再点击“播放选中的歌曲”，将选中的歌曲文件保存为播放列表，即可利用播放器进行播放。



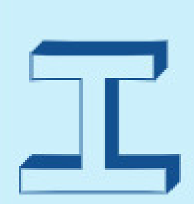
对于图片文件，BD还可自动生成相册。在BD图片搜索的结果页面可看到“生成相册”的按钮，点击之后选择需要的图片，点击“下一步”，然后再定义相册的样式、名称及存放位置等信息，即可生成一个包含所选择图片的相册，无需任何第三方软件。





结　语

XP时代鸡肋般的桌面搜索，成就了当时Google和Baidu桌面搜索的辉煌，然而进入了Vista时代，桌面搜索成为Vista的一项主要功能融入系统当中，而且功能还来得非常全面，这使得第三方桌面搜索软件遭到了很大的排挤：和Vista无处不在的搜索方式相比，第三方软件的便捷程度让人在需要搜索的时候，几乎想不起它们的存在。现在的状况是：Vista中的桌面搜索功能在第一次运行系统便开始进行索引，即使我们不喜欢这项功能也不能像关闭程序般直接停掉——似乎可以看到微软又在故伎重施了，难怪Google在Vista刚推出时便为桌面搜索把微软告上了法院。Google的亡羊补牢也初见成效，微软已经答应在Vista的SP1补丁中修改桌面搜索功能，使之不那么“霸道”。然而这场“战争”谁胜谁负，或者说发生在浏览器身上的历史会不会重演，我们只能拭目以待。





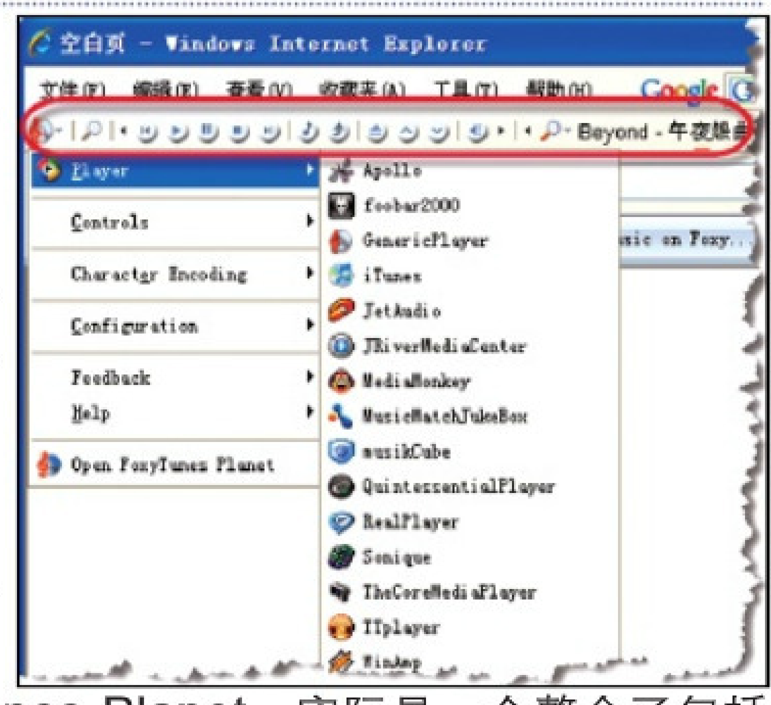

在搜集软件信息时，偶尔会碰到一些还在以“阻止弹出广告”为宣传点的软件。真不知道这些作者是作如何想的，那可是七八年前最“前卫”最“时髦”的招数了。数年来，令上网用户不快的技术早已从弹广告窗口升级到插件劫持、驱动注入……如今更是各种专业术语如“RookIT”之流满天飞。侠客与江洋大盗们还在不断过招，只是出招的更巧妙，拆招的更细腻了……不知你有没有过玩RPG玩到中后阶段时突然想从头简单玩起的体验？这么说来我还真有点怀念只有弹出窗口的年代了……

■江苏 淮扬客

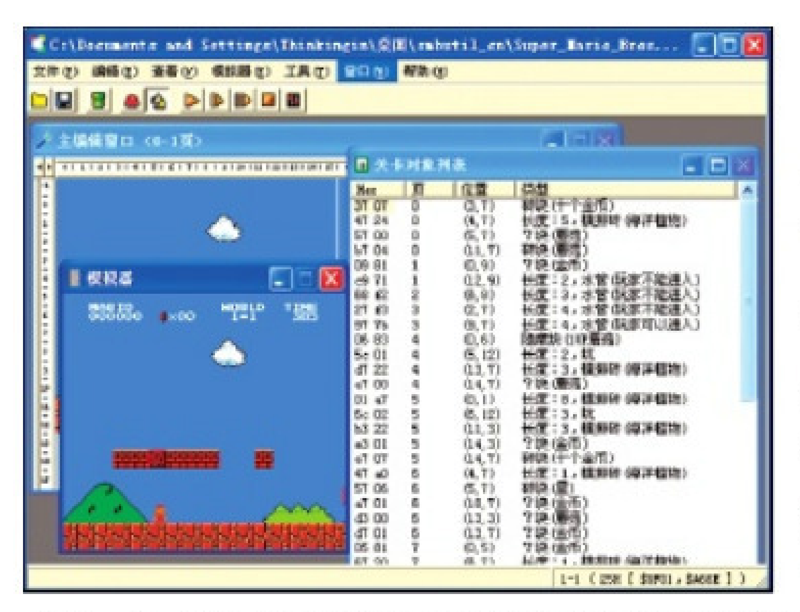
FoxyTunes for IE 1.9

□大小：750kB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://download.enet.com.cn/html/050432007071101.html



也许FireFox的用户已熟知这一浏览器插件，而如今它也可用在IE 6/7之上了。它可让你通过浏览器的插件工具栏直接控制某个播放软件，可控制项目除常用播放流程控制及音量调节之外，还可显示/隐藏播放器，并可直接通过该工具栏上打开某个音频文件。该插件目前支持包括foobar、Windows Media Player、iTunes、Winamp等在内的共20个播放软件，1.9版还加入了国人常用的“千千静听”。该插件背后的FoxyTunes Planet，实际是一个整合了包括Youtube、Flickr、Google搜索、歌词WIKI等在内的各种音乐资源的Web 2.0站点。通过该插件，你可直接访问与当前正在播放歌曲相关的各类资源。尽管该站点是英文网站，但针对中文歌曲仍能搜索到一些相关资源。最后该插件在显示上采用了伸缩式设计，你可把暂时不使用的功能界面“藏”起来，这无疑又给其实用的功能增添了精彩的一笔。



SMB Utility International 1.0

□大小：104kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60773.htm

专为全面修改FC游戏“玛丽兄弟”一代而设计的一个绿色软件，现在已经有国人将其翻译为简体中文版，相信能给更多国内的老玩家带来回忆的线索与乐趣。进入软件界面后，打开压缩包中.nes扩展名的游戏ROM文件，然后就可任意修改游戏中出现的各种物品或敌人的位置、类型（设想一下“？”砖块中全是1UP的蘑菇……），并且可以任意调整关卡之间的顺序……还记得那时我们玩的那些所谓“超级版”吗？现在就来制作属于你自己的“超级玛丽兄弟”吧！设置完后可直接用软件中自带的模拟器进行测试——这里提一下模拟器的按键设置，方法是点击菜单“工具”→“配置”，然后将键盘“类型”改为“模拟器”，这样就可查看/更改按键了。

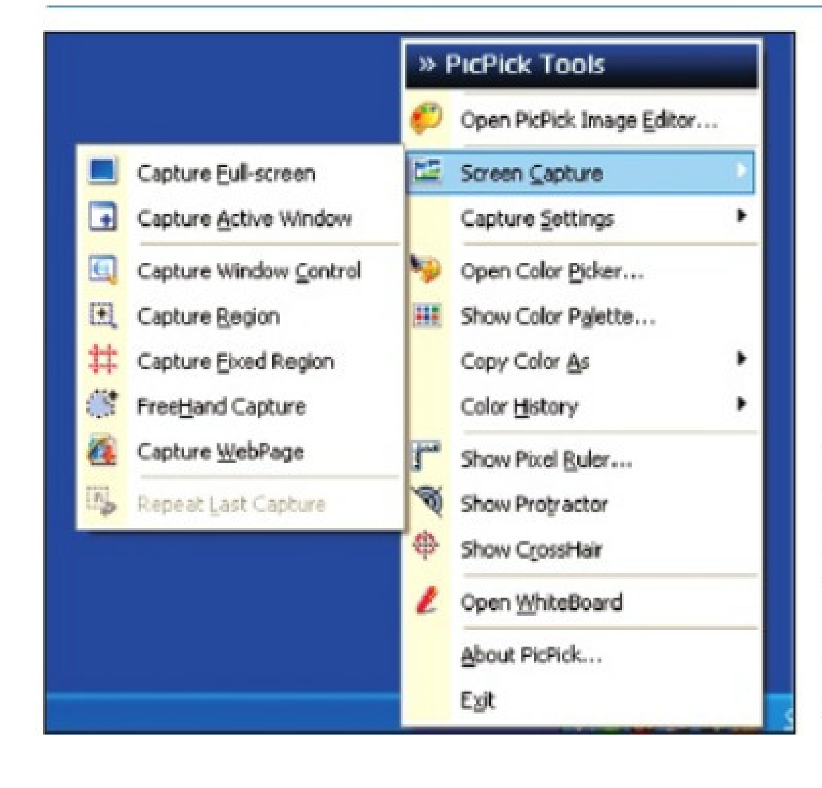
AMP Font Viewer 3.80

□大小：436kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/16187.htm



为了对付“C:\Windows”下的那个庞大的“Fonts”文件夹，笔者曾试用过不少字体管理软件，这次碰上这个感觉终于有些“体贴”了，因此也拿来与大家分享。该软件中笔者最喜欢的是它的那张大大的字体列表（菜单“查看”→“查看所有字体/整理分类”），将所有已安装的字体及其效果全部列出，一目了然，这样在安装一个大字库时就不用一个个查看效果了。你也可将字体分类，以方便查看管理。此外，软件也设计有同类软件中较实用的临时安装字体、使用后立刻删除的功能，示例文字也可直接定义。



PicPick 1.7

□大小：805kB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://eng.wiziple.net

如果你经常做图片设计的相关工作，我想肯定会愿意让这个软件呆在你的系统托盘中。它是一个多合一的软件：首先它是一个截屏软件，除了不支持DirctX以及网页滚屏外，一应截屏功能俱全，并且配备有一个简单的图片编辑器；其次它是一个颜色拾取器和一个方便的调色板软件；再者你还可用它来测量屏幕上任意的角度或距离；最后它是一个屏幕白板软件，即直接在屏幕上点点划划，很适合于常做演示的朋友。最后提供一个国人制作的简体中文语言文件下载地址：http://blog.sina.com.cn/s/blog_46dac66f01000bku.html。

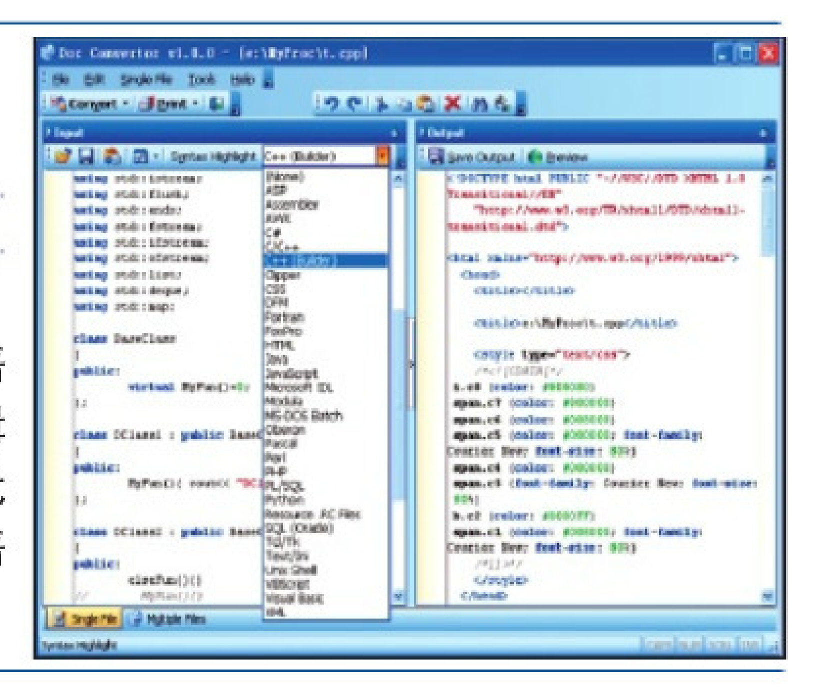
#1 Video Converter 4.1



□大小：3.68MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60495.htm

一款视频文件转换工具。这款软件自称No.1（#1）倒也罢了，而它官方首页上的自我宣传更加夸张：“你真的找不到任何一款转换速度明显更快的程序了”。那么这里先将速度这件事交给读者去试验，只说说其功能。这款软件不仅可支持格式丰富的视频转换，还可从视频文件中提取声音及图片，支持分割与合并视频文件，基本能满足视频转换的绝大部分需求，并且所有过程均有详细的向导和说明。唯一需注意的是试用版仅可转换50%内容。

Doc Converter 1.0



□大小：1.74MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54635.htm

诸位编程或者撰写其它代码的朋友，你会不会经常跟别人交流各自的代码？那么你肯定有个沮丧的体验：无论代码在你的编辑器中是如何清晰醒目地被语法着色，只要你发到网页上，就会一片黑。难道非要自己一个词一个词地编辑颜色？这款软件就可以帮助你把语法着色的代码转换成其它文档，例如HTML代码、JPG、PDF等，而且转换后颜色完全与原来的一样。软件内置多种语言的语法着色方案，你所要做的就是贴入代码，然后再选择转换方案，一切即可搞定。

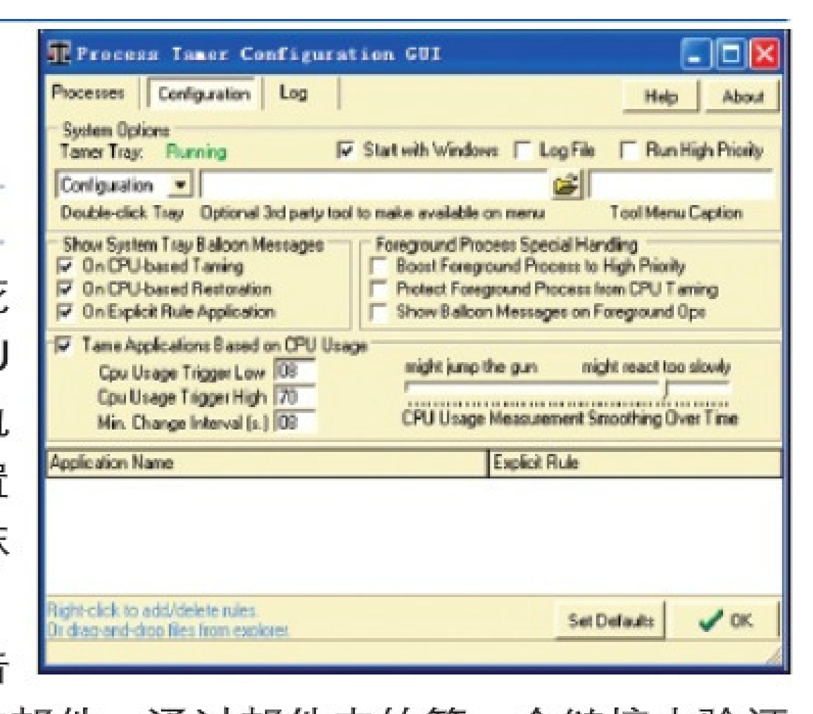
MediaInfo 0.7.5



□大小：1.30MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/49304.htm

一款简单的从视频文件中提取音频信息的软件。其支持的视频输入格式包括AVI、MPEG、DAT（VCD文件）、FLV、QT、MOV、ASF、WMV、MP4、3GP等，支持的音频输入格式包括MP3、WAV、AC3等3种。具体使用时只要“Add File”加入视频文件，然后点击“Movie Clip”按钮设定要提取片段的起始及结束位置，并设定好输入格式及位置，最后点击“Start”即可得到要想的音频文件。值得一提的是，软件不能分别提取左右声道，这对用户常用的卡拉OK伴奏提取操作来说无疑是个缺憾了。

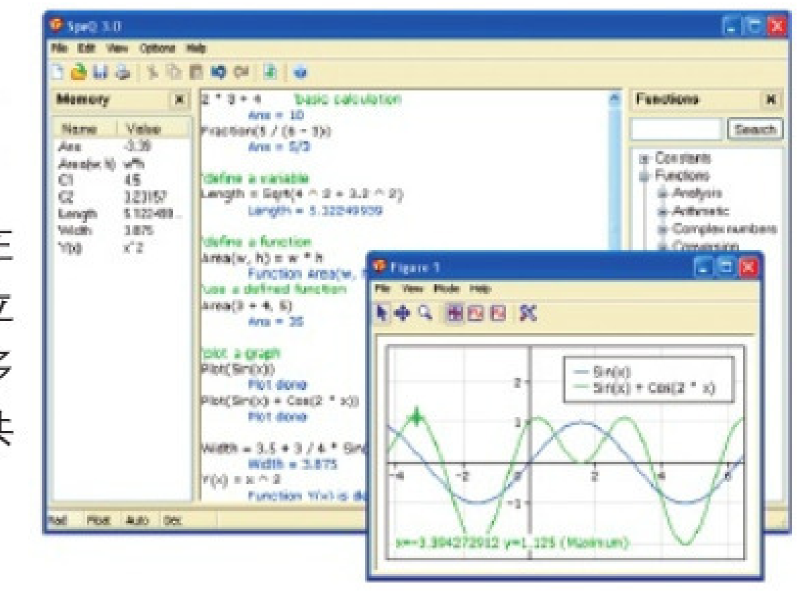
Process Tamer 2.09



□大小：2.22MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/41625.htm

你有没有碰到过某个进程大量占用CPU，从而造成整个系统反应缓慢甚至假死的情况？这个问题在使用了本软件后将有所改善，因为它会自行识别过度占用CPU资源的进程，然后将此进程的优先级降低，之后当该进程已经不会再明显影响系统执行效率时，再将其优先级恢复。当然，你也可随时关闭软件的监视功能，或者设置例外程序，以保证某个程序能够使用足够的CPU资源（例如你在玩游戏）。唯一麻烦的是软件虽然是免费的，但却需你通过注册得到一个免费授权。其过程较复杂，这里简单说明一下：首先进入http://www.donationcoder.com/Keys/页面，找到并点击“ok i'm ready……”的蓝色字样链接；接下来注册，之后到注册所使用的信箱接收邮件，通过邮件中的第一个链接去验证注册（其实就是一次登录）；登录后，再进入最先的那个页面，点击“Generate license key for Process Tamer”链接即可得到系统生成的授权码。第一次使用软件时，会弹出验证说明。点击“Enter New License……”，粘贴你刚得到的授权码再“Accept”即可。注意这个授权码时限6个月，之后需再生成，而一年后你再次申请所得到的就是永久授权了……

SpeQ Mathematics 3.0



□大小：404kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.speqmath.com/index.php?id=4

一款功能非常强大的科学计算工具。软件计算项目众多，但所有功能都可在一个类似于文本编辑器的窗口完成。你只要输入公式、指令或算式，然后回车，立刻即可得到答案（如果是画图指令，则立刻会弹出画图窗口）。软件内置了100多个数学、物理方面的常量，以及包括解析、代数、概率、统计等在内的多种类型共60余个函数，使用时都可方便地调用。此外你还可随时在计算时定义自己的变量，以便于分阶段运算。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

拒绝盗号！——奇虎360保险箱

□版本：1.0 beta □大小：295kB □授权：免费软件
□作者：奇虎 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.qihoo.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/38592.html

说明：奇虎在其“360安全卫士”之外又发布的一款安全软件，它所保护的对象是上网时需要输入账号的软件。它首先为这些软件构建了一个受保护的运行环境——“保险箱”，这样当软件运行时，如果其它软件要进入这个运行环境获取信息，则会被拦截，之后由用户选择同意或拒绝访问（也可设置为默认阻止）。注意该软件目前处于测试阶段，支持的软件还较少，例如网络游戏仅支持“魔兽世界”“征途”等5款。此外，该软件使用时需调用“360安全卫士”的木马功能，之前若未安装安全卫士则会被提示必须安装。


目前该软件支持的程序还不多

点评：盗号等问题一直是网游、网上银行、即时通讯、股票等各类软件的大敌，针对操作系统各方面的木马和反木马的斗争也愈演愈烈，而专门针对用户进程的内存空间进行保护，不失为一条简单明了的策略。相信之后会加入越来越多的软件支持，有这方面需求的用户不妨关注一下。

让自己跟上流行——秀我（Xoowo）

□版本：2.3□大小：693kB□授权：免费软件□作者：Xoowo Corporation
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.xoowo.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/45469.htm

说明：一款极具网络时代创意的音乐播放器。除具有一切本地音乐播放功能外，其最大特色是可以快速联网搜索某首歌曲或某个歌手，搜索完成后可直接将曲目加入播放列表，之后当软件判断有足够的在线播放点可以提供良好的播放质量时，它就会在该条目后面显示绿色的对勾，这样直接双击曲目就可开始欣赏歌曲。当然，旁边的歌词窗口立刻也会将这首歌曲的LRC歌词下载并动态播放。除了播放外，软件还内嵌了当今中文网络中出名的多个音乐排行榜，直接双击排行榜中的项目就可加入播放列表哦。此外，软件的歌词显示也有些特色，试用时不妨留意。


软件的界面与Windows Media Player 11很相像

点评：软件使用中的流畅与方便感，给笔者留下了深刻的印象。尽管在线播放的音乐音质不一定尽如人意，可对于要跟紧流行的用户来讲，还有什么比快速的信息更让人心跳呢？试听满意后，赶紧去寻找更好的下载源或直接去购买一张CD吧。

在电脑上做实验——中学电路虚拟实验室

□版本：1.32 □大小：2.39MB □授权：共享软件
□作者：快乐软件工作室 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：10元 □未注册限制：15次试用
□主页：http://hi.baidu.com/kerosoft
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/54471.htm

说明：一款适用于中学简单电路（单电源串联、并联电路）的模拟软件。支持的电路元件包括电源、开关、电灯、电阻、滑动变阻器、电动机、电流表、电压表等8种，可设置各种元件的属性值（如电池的电压值），元件的位置可以任意摆放、移动或删除，导线也可随意摆放、连接。其实验效果逼真，例如按下开关后，电灯变亮、电机转动、电流表指针摆动等，很适合课外学习或娱乐。此外，软件还可保存当前的实物图，并可随时将实物图转化成电路图。


请实验时随时关注左下方的状态显示

点评：软件在设计方面很细致，这是实验效果出众的最重要前提。此外，状态栏的说明在使用中也能起到有效的提示或显示实验结果的目的。遗憾的方面是软件更新较慢，目前支持的电路还很简单，希望后作能够让“实验室”更为真实。

隐私保卫战！——HideWizard

□版本：6.4 □大小：529kB □授权：共享软件
□作者：易朴软件 □平台：WinNT/2000/XP/Vista
□注册费用：35元 □未注册限制：20次试用，部分功能限制
□主页：http://www.seapsoft.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/2322.htm

说明：一款专用于隐藏窗口以及任务栏图标的软件。通过指定快捷键或者双击鼠标右键，你可以快速实现隐藏目的；或者你也可以将不想被发现的窗口设置一定的透明度，这样不走到近处便发现不了你实际在操作什么；而虚拟桌面的设定则是另外一种隐藏方式：将“危险”的程序放在虚拟桌面上运行，当“情况紧急”时立即按快捷键或按鼠标滚轮切换回原始桌面，并且可在切换后立即开启屏幕保护。



可隐藏对象明显分为窗口与图标两类

点评：与同类软件相比，该软件有着更贴心的设定。例如开机自动隐藏指定程序、隐藏窗口的同时隐藏任务栏图标、防止你因心急按了两次快捷键而弄巧成拙（隐藏后又重出现）、隐藏之后立刻让系统静音等。此外，软件帮助中的“特别说明”更详尽解释了如何让隐藏更为彻底更为放心的技巧……有了这些，你应当可以打一场漂亮的“隐私保卫战”了。



编者按：近一段时间以来，经常爆出某些杀毒软件被另外的杀毒软件当作病毒截杀的案例，这事情当然不能简单地当作笑话看。不过杀毒软件厂商之间的竞争最终会使普通使用者受益，应该说是件好事。最后提醒读者朋友们，防范病毒、木马等恶意程序的工作时刻不能放松。

本期推荐文章

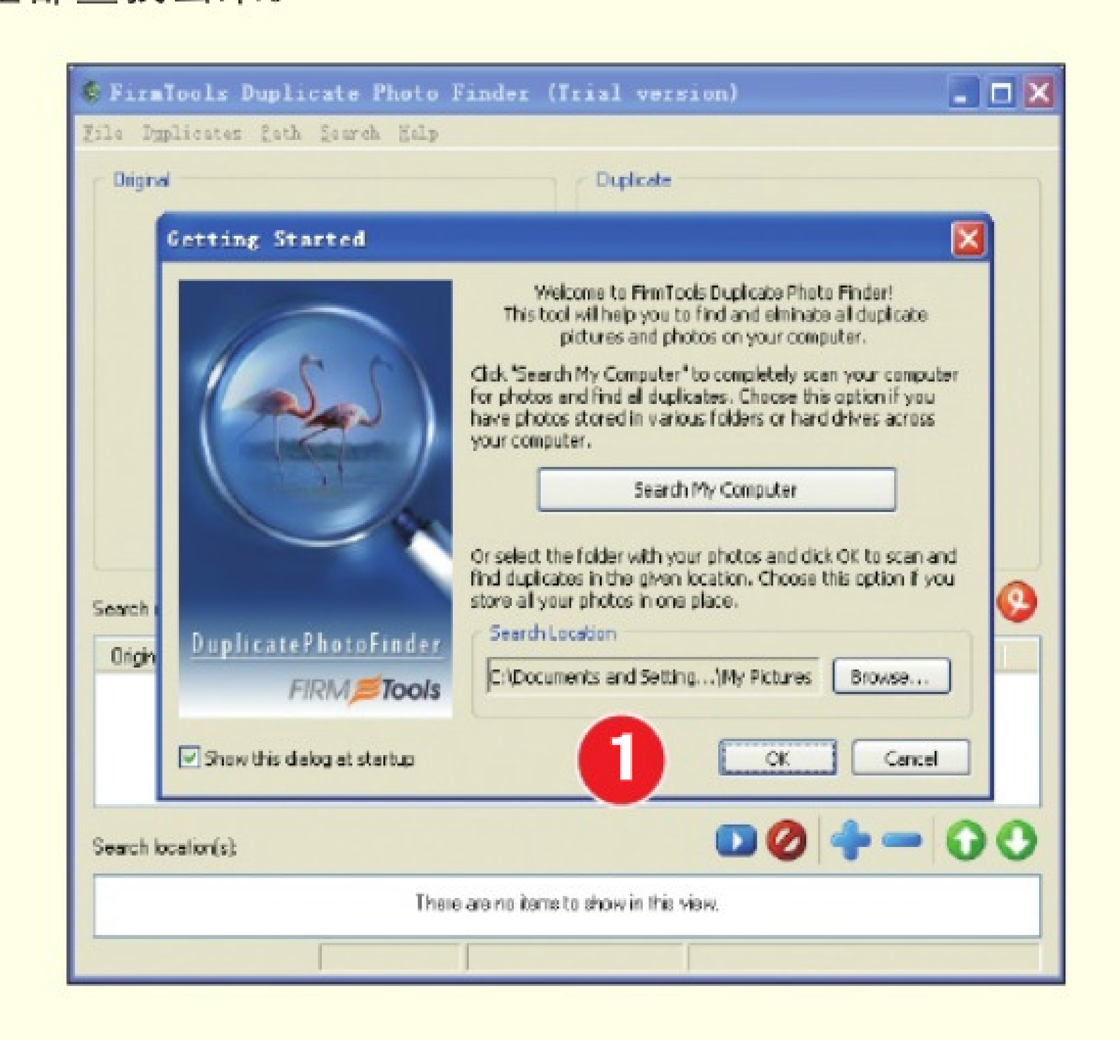
- ◆轻松过滤“多余”的图片
- ◆轻松隐藏软件安装的“痕迹”
- ◆解决CHM文件图片复制问题，“画图”帮忙

轻松过滤“多余”的图片

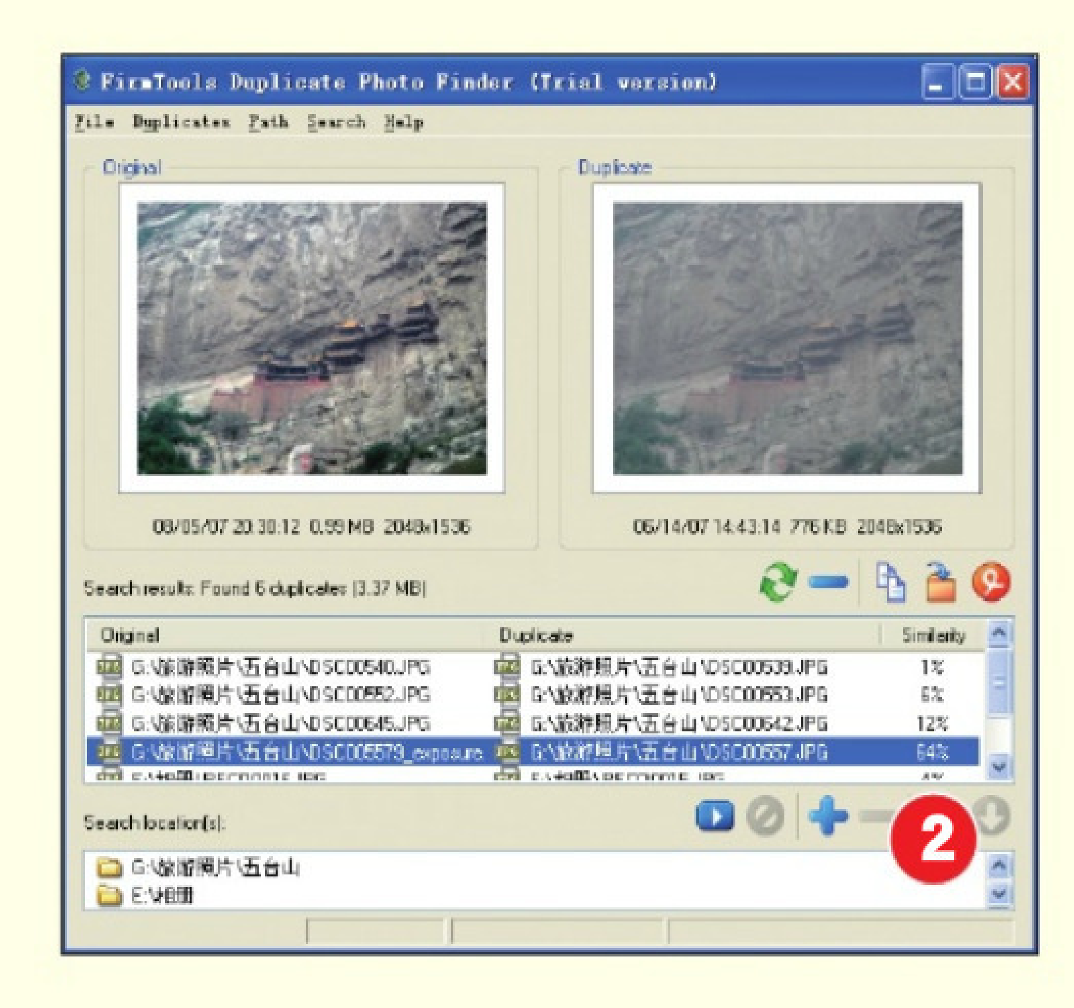
■ 河南 冰玉

在使用电脑过程中，浏览和欣赏各种图片是我们放松心情的有效方式。但时间长了，保存在硬盘中的图片会越来越多，同时也在“吞噬”着大量的硬盘空间。由于图片来源方式的不同，往往存在很多图片重复的现象。注意，这里的重复不仅仅是指完全相同的图片，而且也指相似度很高的。这些重复的图片实际上是完全多余的，将其删除不仅可节省硬盘空间，而且可以精简你的图片库，这样图片的查找和查看都更加方便快捷。但是，各种类型的图片往往分散保存在不同的路径中，仅仅通过名称和尺寸进行手工查找，将是非常繁琐的，而且相似的图片其名称和尺寸未必完全相同。如何才能快速查找并删除多余的图片呢？使用Duplicate Photo Finder和PhotoSort这两款小巧的图片查找软件，就可让你将多余的图片“一网打尽”。

Duplicate Photo Finder的下载地址为http://www.firmtools.com/bin/duplicate_finder1.exe。当初次使用Duplicate Photo Finder时，会弹出“Getting Started”向导窗口（**如图1**）。点击其中的“Search My Computer”按钮，可以对整个硬盘进行全面搜索，将所有的重复图片全部查找出来。



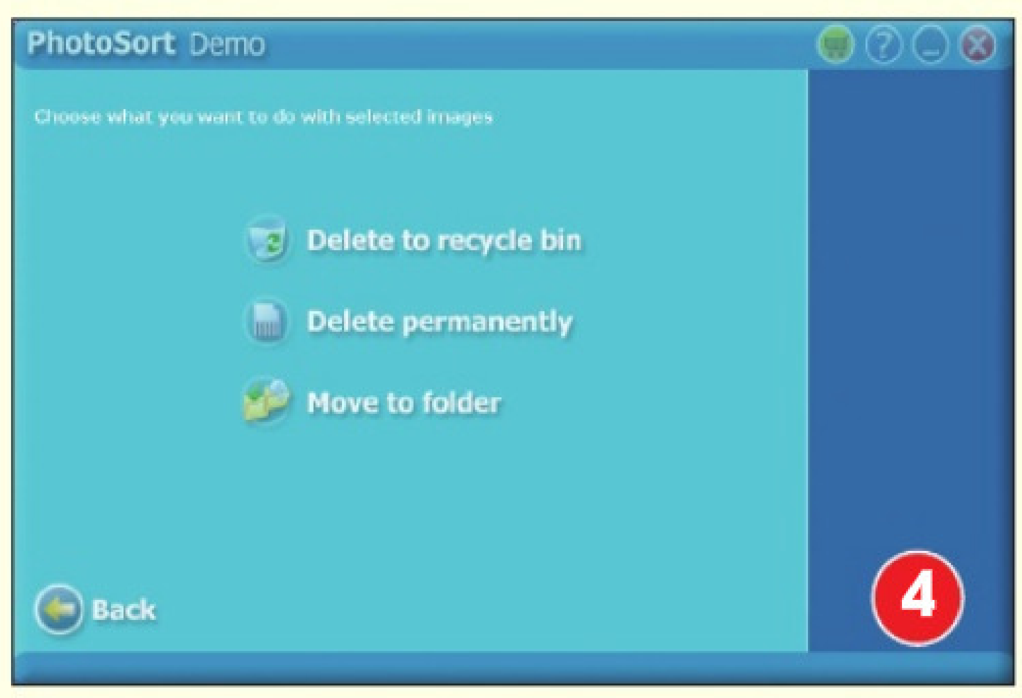
一般情况下，可以点击“Browse”按钮，选中保存图片的文件夹，点击“OK”按钮即可。当然，取消窗口左下角的“Show this dialog at startup”项，就可禁用该向导窗口。Duplicate Photo Finder随即对指定的文件夹进行扫描操作，在其主窗口（**如图2**）的搜索列表中显示检测到的重复图片。当然，你也可以自由地添加搜索的范围，在窗口底部的“Search location（s）”栏中点击增加文件夹按钮，导入所需的图片文件夹，之后点击“开始搜索”按钮，即可对所有的预设文件夹进行检测。



Duplicate Photo Finder拥有很高的检测精度，可以轻松找出相同或者极为相似的图片，还允许你自定义检测精度。点击菜单“Search”→“Options”，在设置窗口中勾选“Search for rotated and flipped photos”项，表示搜索旋转或翻转过的图片，因为图片即使经过翻转或者旋转处理，其内容是完全相同的。勾选“Show only photos similar more than X percent”项，表示按照指定的相似度搜索重复图片，利用该功能可精确扫描相似的图片；勾选“Ignore images smaller than X pixels in size”项，表示在扫描过程中，如果重复的图片其像素数量少于原始图片指定数量，就将其忽略；勾选“Use thumbnails if available”项，表示启用图片的缩略图功能，这样可加快扫描速度，之后点击“OK”按钮保存设置。在“Search results”列表中显示所有重复的图片，在其中的“Original”列中显示原始图片，在“Duplicate”列中显示与之重复的图片。选中对应的重复图片，在窗口上部的“Original”和“Duplicate”预览面板中可以观看原始和重复的图片。选中重复的图片（可

多选），在预览区域下面的按钮栏中点击第二个按钮，可将其从搜索列表中删除；点击第三个按钮，可将其复制到指定的文件夹中；点击第四个按钮，可将其移动到指定的文件夹中；点击最后一个按钮，可将重复的图片删除。





同Duplicate Photo Finder相比，PhotoSort的操作就显得更加简单，但其功能可一点都不逊色。在其主窗口的“Step 1”面板中点击“添加文件夹”按钮，导入所需的图片文件夹。勾选“Search subfolders for images”项，表示搜索其中的子文件夹；勾选“Save the folder list on program exit”项，表示自动保存文件夹列表。勾选“Use cache”项，表示启用图片搜索缓存机制，当以后再次搜索相同的图片文件夹时，可加快扫描速度。点击“Next”按钮，即可对预设的文件夹中的图片进行全面检测。在“Step 2”面板（**如图3**）中列出所有重复的图片，在搜索列表中原始图片和重复图片是成对出现的。PhotoSort的搜索功能很强，即使是不同尺寸但画面完全相同的图片，也可准确地检测出来。PhotoSort同样允许你自定义检测的精度，而且操作十分简单。在窗口中的“tolerance level”栏中拖动滑块，就可以调整检测的精度，而且越往上调检测值，PhotoSort采用的比较算法就越简单，图片的检测精度也随之降低。在“tolerance level”栏中越往下调低检测值，PhotoSort采用的比较算法就越复杂，图片的检测精度也随之增加。选中需要处理的重复图片，点击“Next”按钮，在下一步窗口（**如图4**）中点击“Delete to recycle”按钮，可将其发送到回收站中；点击“Delete permanently”按钮，可将其彻底删除；点击“Move to folder”按钮，可将重复的图片移动到指定的文件夹中。PhotoSort的下载地址为http://www.asmdev.net/products/photosort/PhotoSort_Demo_Setup.exe。P

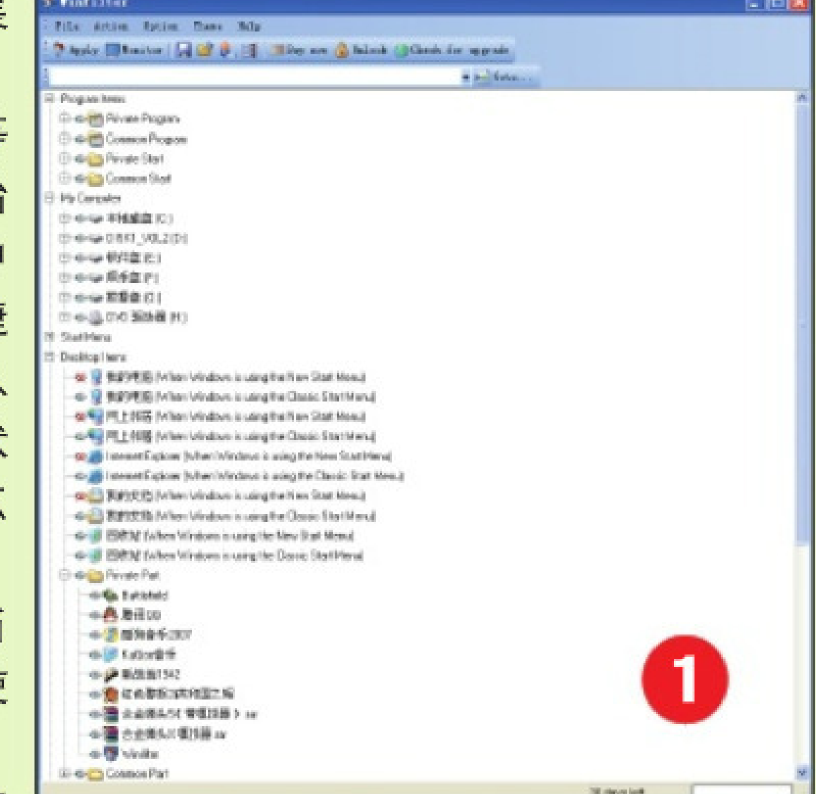
轻松隐藏软件安装的“痕迹”

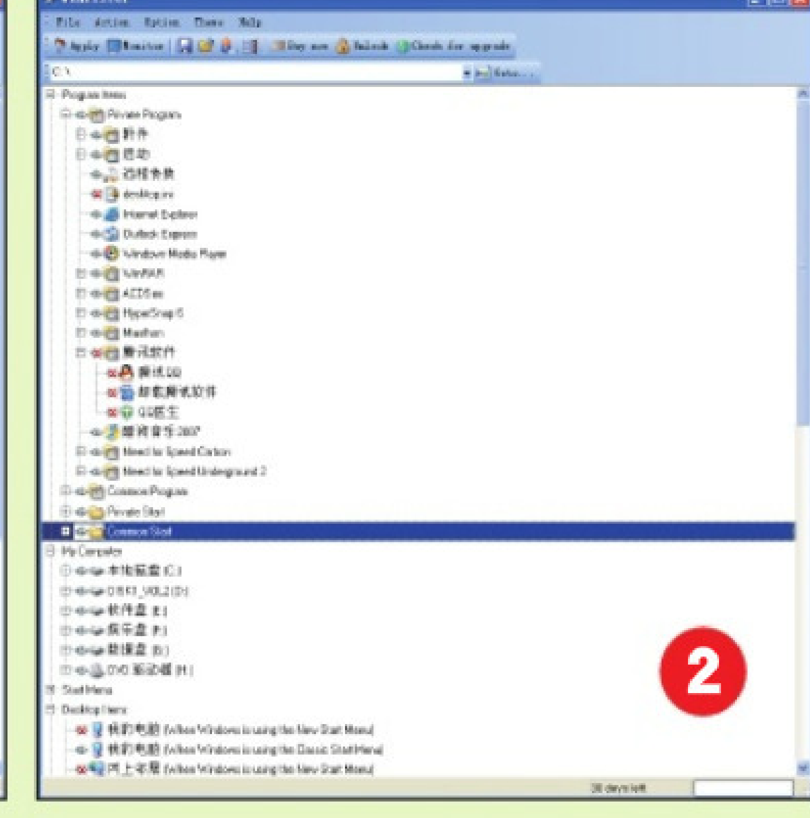
■ 河南 花的神明

每当你在Windows中安装新的软件后，就会在程序菜单、桌面、快捷启动栏、安装文件夹等位置产生各种快捷菜单、快捷图标、运行文件等“痕迹”信息。这样可让你快捷地启动对应的软件，但是，这也完全暴露了软件的行踪。别人也可使用上述快捷方式来启动软件，进而接触到你的重要数据。有时，你并不想让别人接触自己安装的软件，如果直接从程序菜单、桌面、快捷启动栏等处删除对应的快捷方式，虽然可以隐藏软件的行踪，但也给自己使用带来了不便。利用Winfilter这款独特的安全软件，就可让你轻松隐藏软件安装的“痕迹”。其下载地址为http://updownsoft.com/download_center/index.php?WinfilterSetup.exe。

一、使用Winfilter实现隐藏操作

在Winfilter主窗口（**如图1**）中展开“Program Items”“Start Menu”“Desktop Items”“Quick Launch”等节点，就可完整地显示程序菜单、开始菜单、桌面图标、快速启动栏等对象中包含的所有快捷项目。在其中任意快捷项目的左侧显示一个眼睛图标，在默认状态下，所有的快捷项目都处于可用状态。在对应快捷项目左侧眼睛图标上点击，即可在该图标上出现红色的叉号，表示该快捷项目已处于隐藏状态了。当然，在该眼睛图标上重复点击，即可使其在显示和隐藏之间切换。





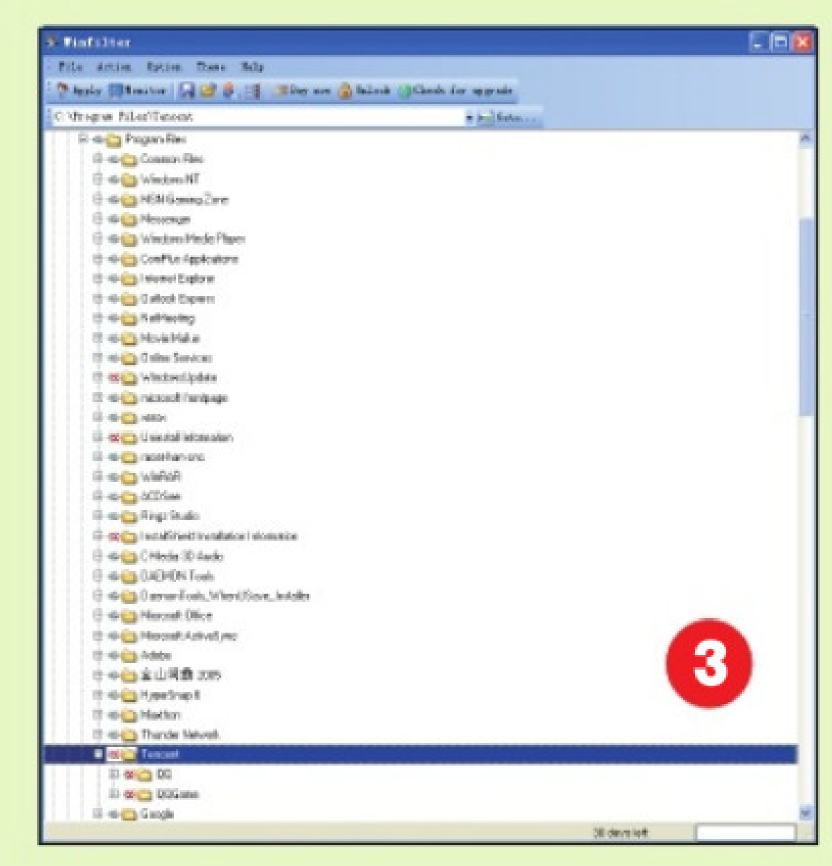
按照上述方法，可以对所有的快捷项目进行隐藏操作。例如以隐藏QQ 2207为例。打开“Program Items”节点下的“Private Program”或者“Common Program”分支，在其中可看到所有已经安装的程序菜单项目。在其中的“Private Program”分支选中“腾讯软件”

菜单项，在其左侧点击眼睛图标，即可在其上出现红色的叉号，表示“腾讯软件”中的所有快捷项目全部处于隐藏状态了（**上页图2**）。当然，你也可以展开“腾讯软件”菜单，对其中包含的任意快捷方式进行隐藏处理。这样，你就可以非常灵活地控制程序菜单中任意项目的显示状态。

如果需要隐藏桌面上的图标，展开“Desktop Items”节点，在其中一级分支中可以控制“我的电脑”“我的文档”等系统图标的显示状态。在其下的“Private Part”和“Common Part”分支中，可以控制其它软件快捷图标的显示状态。要说明的是，上述带有“Private”字样的项目属于当前用户所有，而带有“Common”字样的属于所有用户所有。同理，展开“Start Menu”和“Quick Launch”分支，可以控制开始菜单、快捷启动栏中快捷项目的显示状态。

二、隐藏文件和文件夹

此外，Winfilter还允许对任意驱动器、文件夹、文件进行隐藏操作。软件安装后，必然在磁盘上产生各种相关文件，你即使将其快捷方式隐藏，别人也可以通过其安装文件夹来发现其“踪迹”。因此，如果同时隐藏其安装文件和文件夹，就可以让软件彻底“隐身”。这里以隐藏QQ 2007为例。在Winfilter窗口中展开“My Computer”分支，在其中打开C盘，然后在打开的C盘中顺次展开“Program Files\Tencent\QQ”文件夹。在该文件夹左侧点击眼睛图标，即可为其添加红色的叉号（**如图3**），这样整个QQ安装文件夹就处于隐藏状态了。当然，在“My Computer”分支中也可对任何磁盘、文件夹和文件进行隐藏操作。



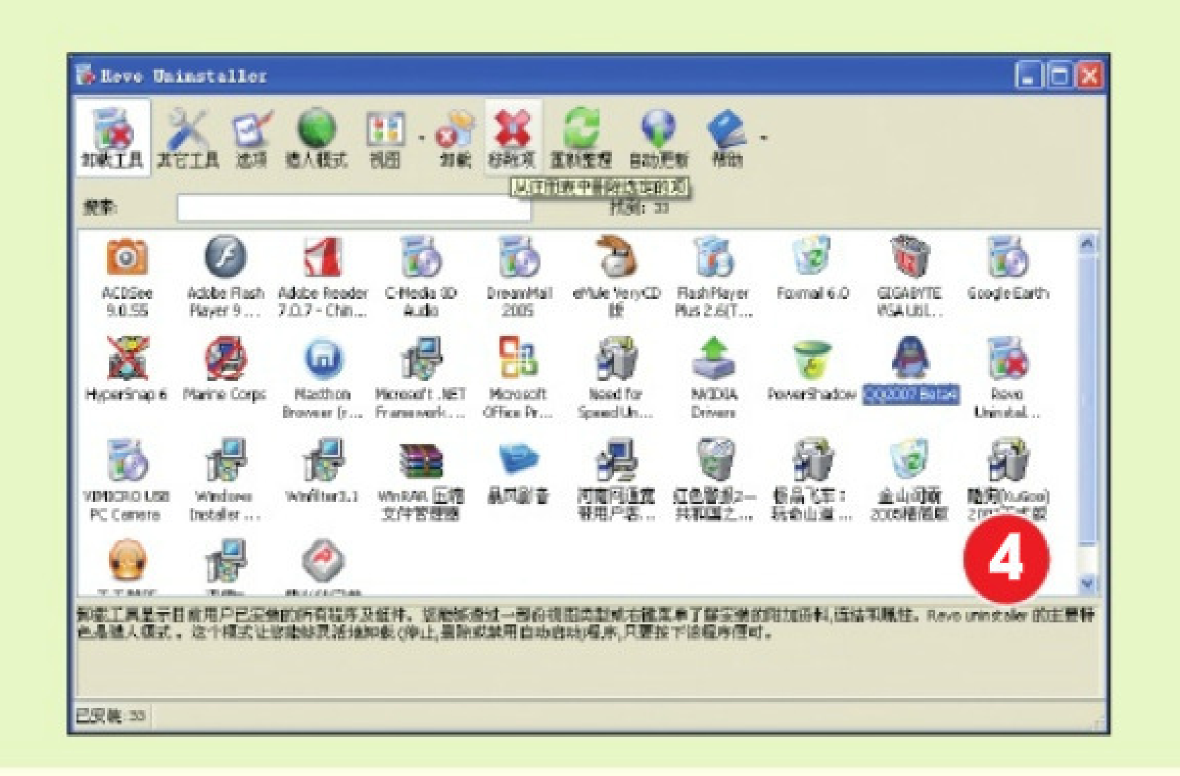
三、配置Winfilter

当设置完所有需要隐藏的项目后，点击菜单“Action”→“Apply Filter Policy”项，即可激活Winfilter的保护模式，让所有的隐藏项目彻底“隐身”。Winfilter使用了特殊的运行技术，即使将其主窗口关闭，照样可以保护处于隐藏状态的所有项目。

另外，Winfilter还提供了独特的监视模式。点击菜单“Action”→“Monitor”项，Winfilter的主窗口即可消失，同时转入后台运行模式。当你按下“Ctrl+F12”热键时，就会重新激活Winfilter主窗口。

当然，在不同的使用环境下，需要隐藏的快捷方式和文件也不尽相同。为了避免频繁地设置隐藏/显示项目，可以利用Winfilter提供的规则设置功能，来保存和激活不同的隐藏规则。例如当你在Winfilter中对某些文件和快捷方式进行了隐藏后，点击菜单“File”→“Save Filter Policy”，即可将其保存为单独的规则文件（后缀为“.wf”）。按照同样的方法，你可以将其它的隐藏设置导出为单独的规则文件。当以后需要使用某种隐藏模式时，点击菜单“Filter”→“Load a Policy File”，导入对应的规则文件，就可迅速地隐藏对应的文件和快捷项目了。为了防止别人随意接触Winfilter，最好点击菜单“Option”→“Configure Password”，在密码设置窗口中为其设置登录密码。这样不知道密码的，就无法使用Winfilter了。

当然，在软件安装之后，还可能在控制面板中的“添加/删除程序”中留下痕迹，别人可据此判断软件的存在。使用Revo Uninstaller（下载地址为http://www.revouninstaller.com/revosetup.exe）这款功能独特的程序，就可以将其从Windows的“添加/删除程序”窗口中“隐藏”起来。在Revo Uninstaller主窗口中选中对应的程序，点击工具栏上的“移除项”按钮（**如图4**），就可以将其从注册表的卸载项目中清除。但是程序自身依旧存在，只是Windows的“添加/删除程序”窗口中“消失”了。



先天不足后天补，为电驴添加下载完毕自动关机功能

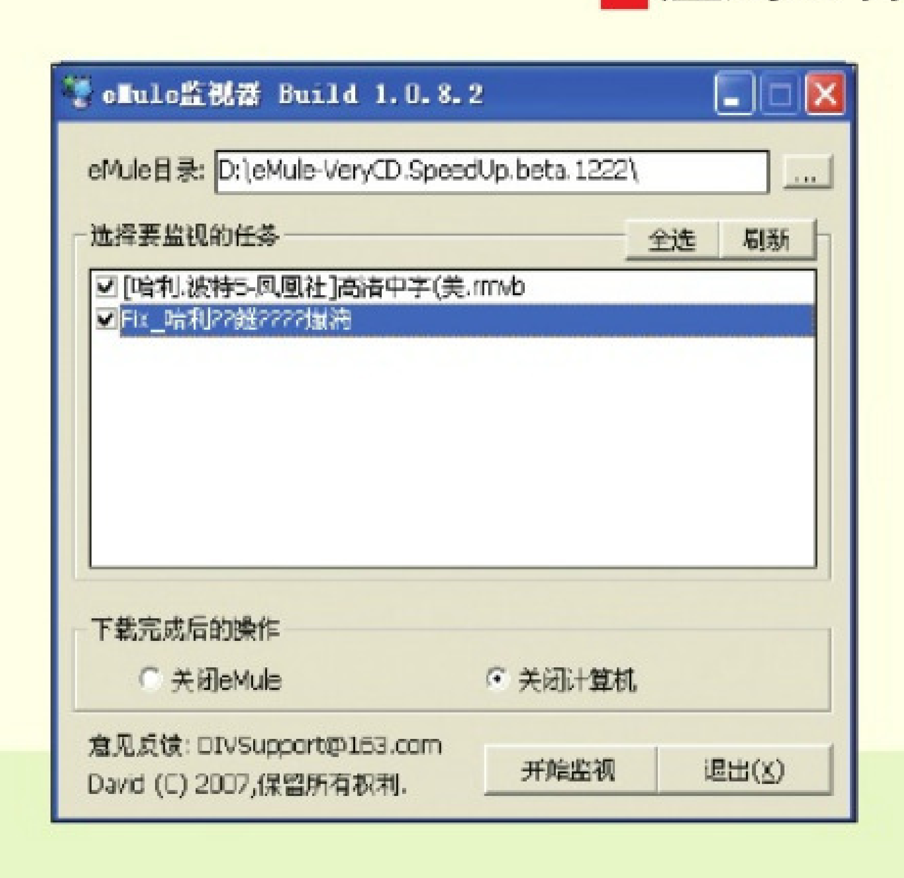
■ 辽宁 金色铁锚

现如今，主流的下载软件（如快车、迅雷等）都具有下载完毕自动关机功能，这样当我们利用晚间空闲的带宽下载文件时，就不用担心爱机一夜无眠了。但是令众多电驴（eMule）Fans伤心的是，电驴版本升级到现在仍然没有提供下载完毕自动关机功能。难道我们只能守在电脑旁等下载完毕再手动关机吗？呵呵，不需要这么辛苦，先天不足后天补，我们可以用自己eMule监视器（下载地址为http://www.fixdown.com/china/Network/8329.htm）给电驴添加下载完毕自动关机功能。

第1步：下载完毕eMule监视器，将其解压到任意目录即可使用。当晚上下班前或是在家中临睡前启动电驴，将需要下载的文件添加到下载列表中并开始下载。

第2步：接下来，双击eMule监视器文件夹中的可执行文件启动eMule监视器。在程序界面中的“eMule目录”文本框中输入eMule的安装目录，也可以单击后面的“浏览”按钮打开（**如右图**）。

第3步：这时，在监视器的任务列表中就会显示出当前正在但尚未完成的下载任务。选中需要监视的任务，然后单击功能区的“关闭计算机”，最后单击“开始监视”按钮，eMule监视器会自动最小化并开始监视。当所监视的任务下载完成后电驴就会自动关闭计算机，从而避免电脑耗机到天明，既省电费又延长电脑寿命。



私密文件巧隐藏

■ 辽宁 QS

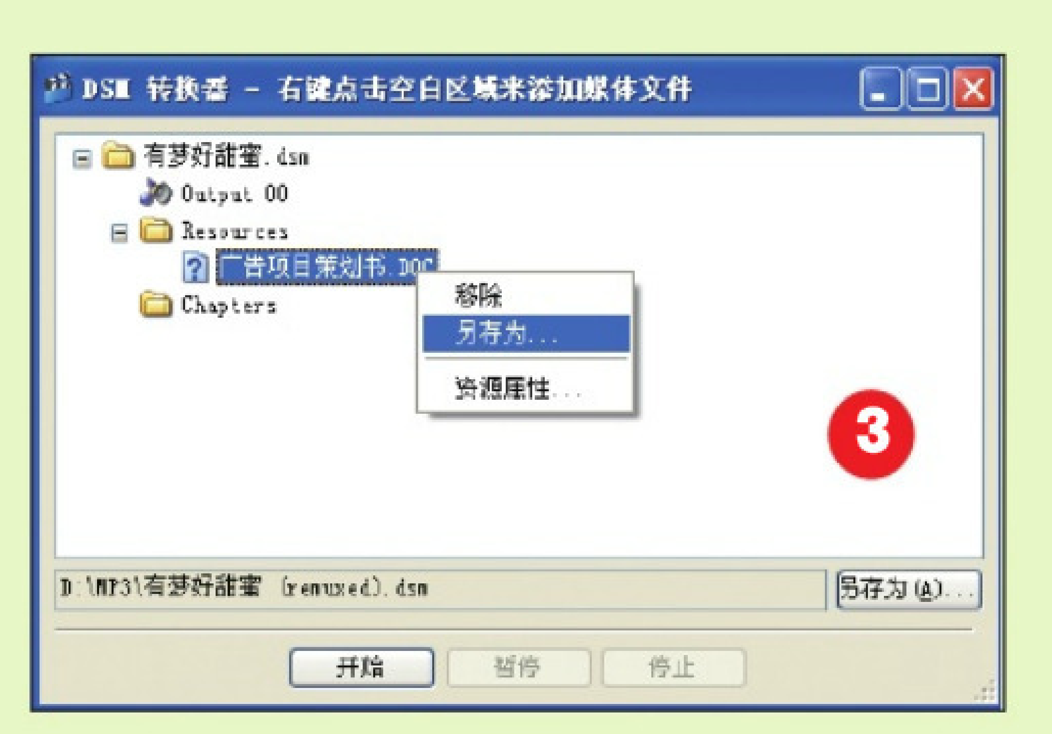
想必每个人都会有自己的小秘密不希望让别人看到，如何才能不被他人在无意或有意之间偷窥到呢？很多朋友都用第三方加密软件来加密处理。不过，这样并不是100%的安全，因为每一种加密软件几乎都有数个破解软件。相比之下，将私密文件隐藏于普通文件之中要比口令加密的方式安全许多，因为很少会有人会怀疑普通文件之中隐藏有私密文件。就是怀疑，面对众多的普通文件也无从查起。借助于人人手头常备的播放软件《暴风影音》，我们就可以立马让私密文件隐身匿踪。

打开暴风影音，在主窗口中选择菜单“文件”→“工具”→“DSM转换器”，打开DSM转换器窗口。在窗口空白处单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“添加文件”命令，在接下来弹出的打开窗口中打开任意一个任意类型的影音文件。例如打开一个MP3文件，这时在窗口中会显示出该文件的资源列表。展开资源，显示出资源树。选择“Resources”然后在其上单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“添加资源”命令（**如图1**）。这时会弹出添加文件对话框，选中需要隐藏的私密文件，在弹出的“资源”对话框中可以修改文件的名称以及添加描述信息等属性，完成后单击“确认”按钮（**如图2**）。按照上述方法，将需要隐藏的私密文件一一导入，最后单击“开始”按钮。完成后，我们的秘密就隐藏在这个.dsm文件中了，从表面上他人是无法知道我们的秘密的。



隐藏之后，当自己需要使用私密文件时该怎么办呢？很简单，只需再次启动暴风影音并进入到DSM转换器窗口。在窗口的空白处单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择隐藏有私密文件的.dsm文件，在打开的资源列表中展开“Resources”选项，现在看看我们的私密文件是不是出来报到了。选中后在其上单击鼠标右键，选择“另存为”将私密文件单独导出就可以使用了(**如图3**)。





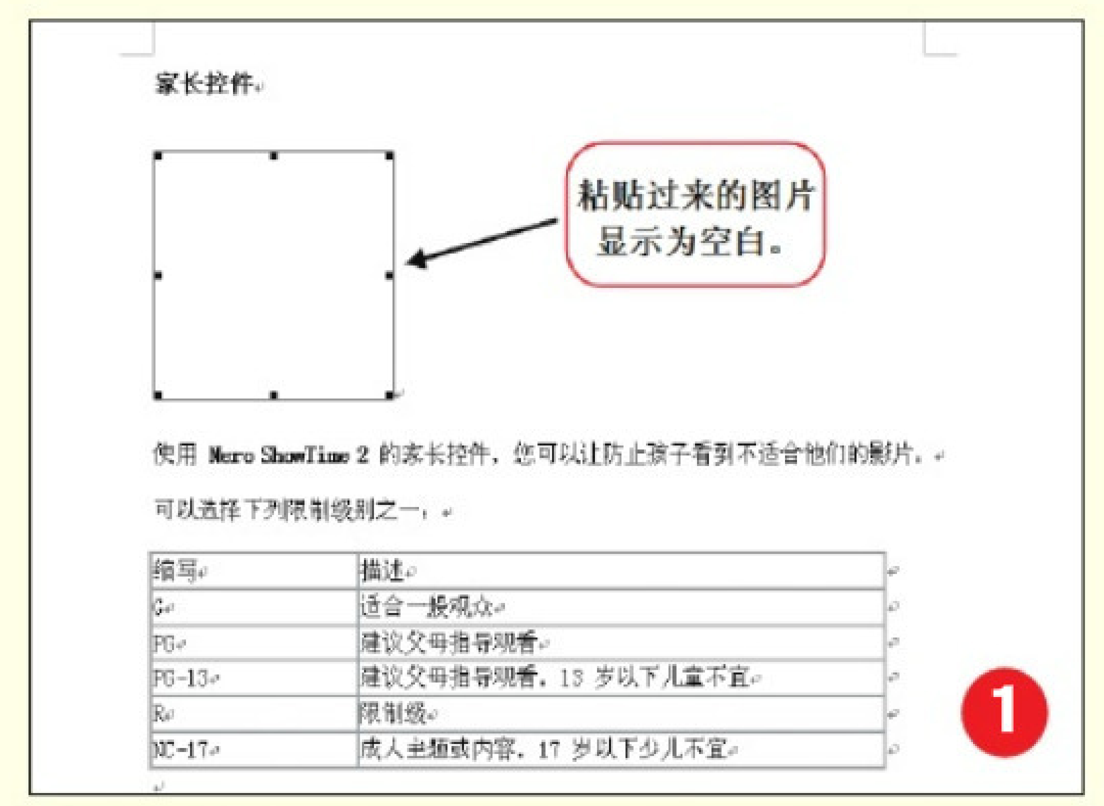
小提示：什么是DSM？在暴风影音中提供的DSM转换功能，和微软提供的DirectShow多媒体开发工具有关。它可以将普通的音视频文件转换成可以在DirectShow编辑和开发的.dsm专用文件。

解决CHM文件图片复制问题，“画图”帮忙

■ 安徽 屠志成

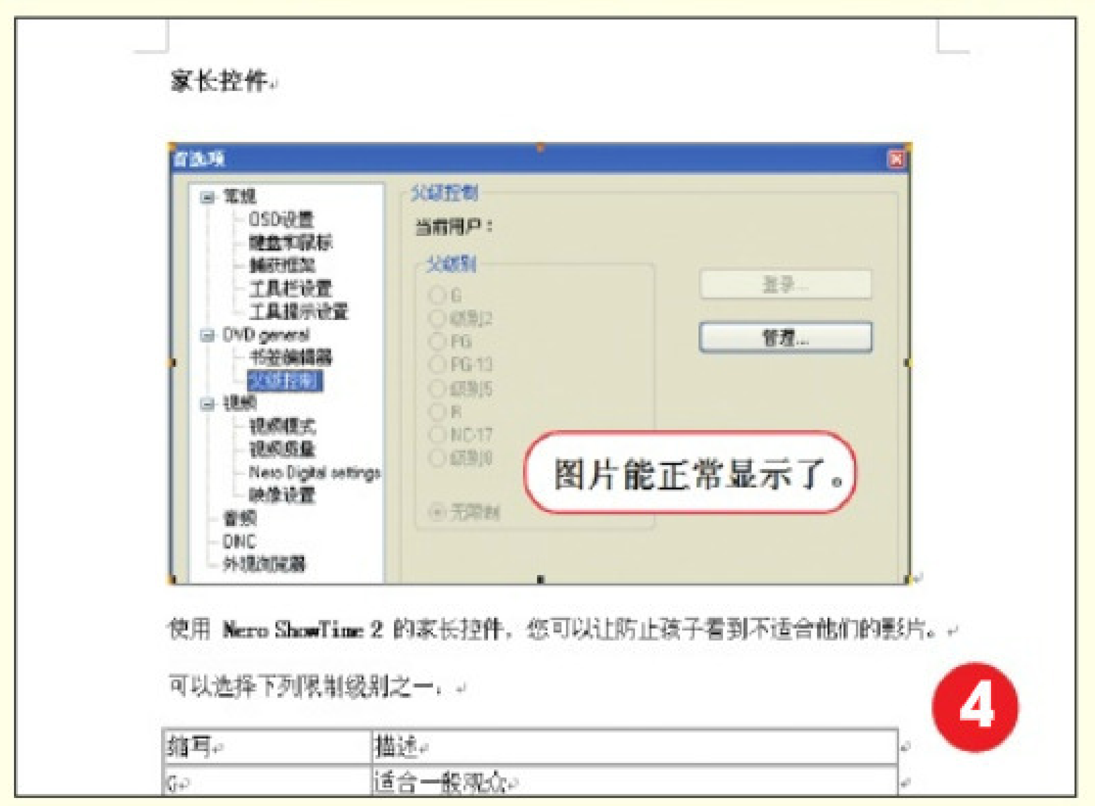
出于工作需要，笔者要把CHM格式的帮助文件中的内容复制到Word文档中进行打印，其中包含一些图片。在粘贴后文字和表格都没有问题，但图片却无法正常显示。具体表现为：图片所在的位置为空白，鼠标单击后能看到图片边框，但框中仍为空白（**如下页图1**）。尝试单独复制图片，问题依旧。

现在最好是能把帮助文件中的图片另存为某种常见格式，但在打开的帮助文件窗口中，没有与保存图片相关的命令，只是在右键菜单中有个“复制”命令（**如下页图2**）。尝试着把单个图片复制粘贴到“画图”程序中，可以正常显









示，那就让“画图”充当一下中转站好了。

首先从CHM文件的一个页面中选择需要的文字和图片，一起粘贴到Word中。然后在这个页面中右键单击第一张图片，从快捷菜单中选择“复制”，打开“画图”程序，从“编辑”菜单中选择“粘贴”。这时粘贴过来的图片处于选中状态（**如图3**），在它上面单击右键，选择“复制”。再回到Word中，单击选中第一张图片，再右键单击选择“粘贴”，这样原先显示为空白的图片就被替换了，图片显示完全正常（**如图4**）。其余的图片依次用这种方法替换。毕竟CHM文件中的图片不会很多，所以也费不了多少工夫。

技巧提示：为了提高效率，“画图”程序不要关闭。因为每次从CHM文件中粘贴过来的图片都在上层，并处于选中状态，所以不需要考虑“画图”中原先已经存在什么图片，直接把这个图片再复制出来就行了。P

让电视连续剧无缝连播

■ 辽宁 QS

电脑中有很多精彩的电视连续剧，我们可不用天天坐在电视机前等待央视的每天两集，而且没有了插播广告的骚扰，看起来一个字“爽”。不过在电脑上虽然可以实现电视剧的连续观看，但千篇一律的片头片尾，看起来不但枯燥乏味而且浪费了我们宝贵的时间。那么，能否让多集电视连续剧自动跳过无关内容，实现无缝的连播呢？借助于快乐影音（下载地址为http://www.klplayer.com/klpdown.asp）就可轻松实现。

作为后起之秀，快乐影音是一款不错的播放器。支持众多的媒体格式，无需另外安装解码器就可实现多种媒体格式文件的播放，是一款真正的万能播放器。

一、智能识别，自动添加电视连续剧

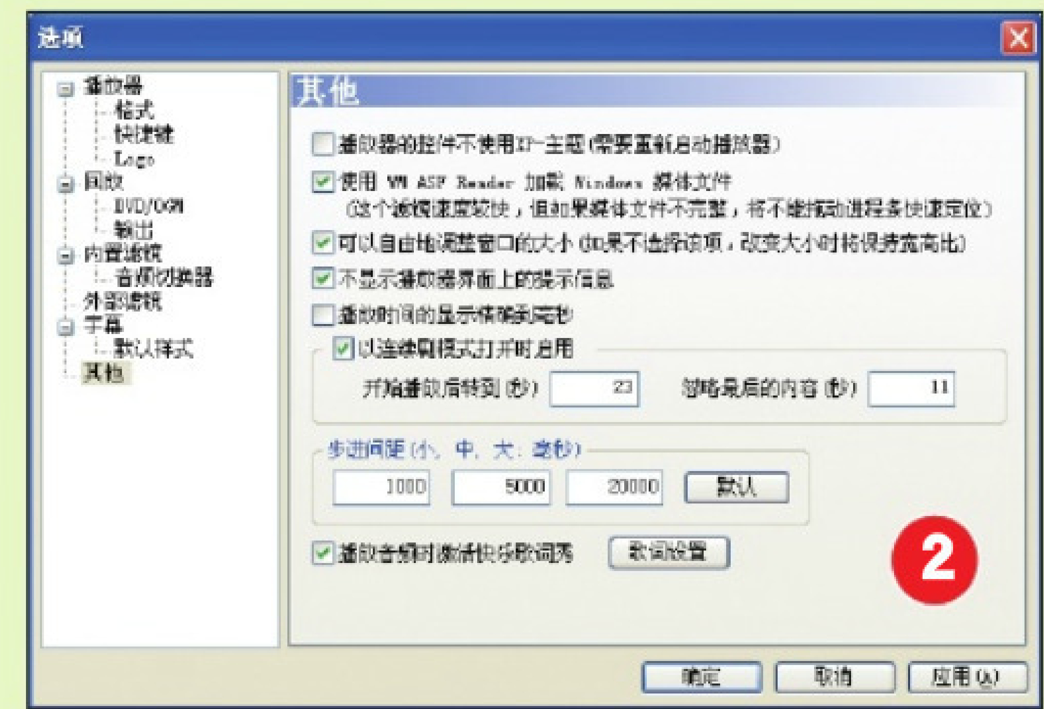
要看的电视连续剧，往往会有几十集之多，一一添加至播放列表进行播放很麻烦。用快乐影音就简单多了。首先将多集电影文件下载至同一目录下，然后打开快乐影音，单击主界面的“文件”→“打开”，弹出“打开”对话框。现在任意打开一集，快乐影音会自动智能识别其余各集，并将它们全部添加至播放列表中，连播放顺序都替我们安排好了，从而实现连续播放，（**如下页图1**）。

二、掐头去尾，实现电视剧的无缝连播

将电视连续剧添加到播放列表之后，每集都会有一个千篇一律的片头和片尾，可以让快乐影音自动跳过它们，实

现无缝播放。首先播放任意一集，当片头播放完毕，立即单击“暂停”按钮停止播放，记下播放片头所需的时间备用。接着，拖动播放进度条至片尾处，播放片尾，同理记下播放它所需的时间备用。接下来，单击“视图”→“选项”，打开选项窗口。在左侧窗格中选择“其他”标签，在右侧窗格中选中“以连续剧模式打开时启用”复选框，同时在“开始播放后转到（秒）”文本框中输入播放片头所需的时间，在“忽略最后的内容（秒）”文本框中输入播放片尾所需要的时间，最后单击“确定”按钮。好了，现在播放连续剧时就能跳过多余的片头和片尾了，从而实现连续剧的无缝播放，（如图2）。P







病毒名称：MSN相片蠕虫变种D（Worm.Win32.MSNPhoto.d）



病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒分析：该病毒会自动通过MSN发送“How do i look at this picture?（照片上的我看上去如何？）”、“Haha,is that you on that picture?（哈哈，照片上的是你么？）”等诱惑性信息，随后会试图发送一个名为“myphotos2007.zip”的压缩文件，用户接收运行后就会中毒。该病毒除了滥发MSN消息外，还会试图链接IRC服务器“https.bind****.info”，使黑客能够远程控制染毒的计算机。

手工清除方法：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”菜单，选择“运行”。输入“regedit.exe”启动注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ShellServiceObjectDelayLoad项，找到名为“prodigy1”一项，将其值记录下来。

3.将prodigy1项删除。

4.打开注册表中的HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID项，找到刚刚记录下的项目，将其删除。

5.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到文件名为“myphotos2007.zip”的文件，将其删除。

3.进入系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到名为“newsystem25.dll”的文件，将其删除。

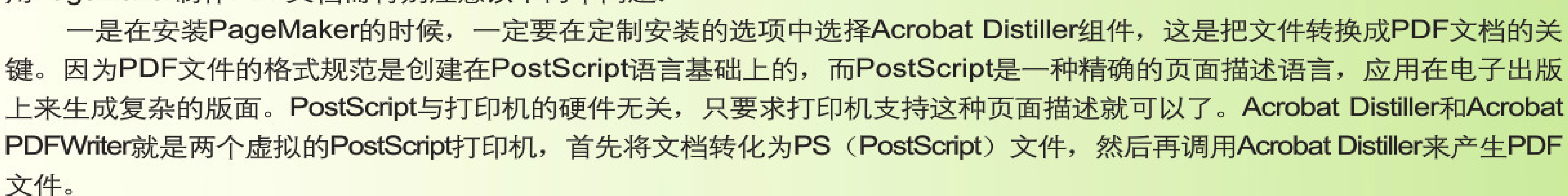
4.如果用户档案目录下（默认为C:\Document and Settings\用户名）存在名为“new.txt”的文件，也将其删除。

5.再次重新启动计算机，查看上述被删文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已经被清除干净。

瑞星提示：

1.不要随便打开通过QQ、MSN等即时通讯工具发来的文件，登录前要向对方确认。如果对方没有回复，则极有可能是病毒自动发送的。2.另外平时一定要将杀毒软件的监控功能打开，以防范此类病毒。3.没有安装杀毒软件的用户可以登录瑞星网站下载安装免费的瑞星杀毒软件2008测试版，并在应用程序保护中添加MSN程序，以防该病毒的大规模传播。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）—82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。 P



读者　凤凰茶问：最近我打算用Adobe PageMaker来制作PDF文档，但一直未能成功，不知可能的原因有哪些？请问在用PageMaker制作PDF时应注意哪些问题？

答：Adobe PageMaker是功能强大的文档排版编辑工具，制作PDF文档只是其众多功能中的小分支。不过要用PageMaker制作PDF文档需特别注意以下两个问题：

一是在安装PageMaker的时候，一定要在定制安装的选项中选择Acrobat Distiller组件，这是把文件转换成PDF文档的关键。因为PDF文件的格式规范是创建在PostScript语言基础上的，而PostScript是一种精确的页面描述语言，应用在电子出版上来生成复杂的版面。PostScript与打印机的硬件无关，只要求打印机支持这种页面描述就可以了。Acrobat Distiller和Acrobat PDFWriter就是两个虚拟的PostScript打印机，首先将文档转化为PS（PostScript）文件，然后再调用Acrobat Distiller来产生PDF文件。

二是按Adobe官方要求，你还必须有一台供PageMaker生成PDF文档使用的PostScript打印机。其实没有打印机也没关系，但是你必须在系统中安装一个支持PostScript的打印机驱动程序，比如KODAK Color Ease Printer。按上面要求做好以后，点击export开始转换。PageMaker会自动把编辑好的页面转换成Postscript文件，再启动Distiller把文件转换成PDF文件，然后自动打开生成好的PDF文件浏览，可以看到生成文件的实际效果。

读者　张百成问：因工作需要，我要将PDF文档转换为Word文档或纯文本文档，但利用Office 2003中的Microsoft Office Document Imaging组件进行转换时，所得的结果很多都是乱码，请问该怎么办呢？

答：有两个方法。一是换一个PDF转Word的工具软件，推荐使用“Solid Converter PDF”软件。安装完成后启动该程序，你可以选择试用或注册。随后会出现选择PDF文件对话框，选择需要转换成Word文档的PDF文档，然后点击右侧的“Convert”按钮，出现“Layout and Formatting”页，根据提示即可完成转换，效果非常不错。

不过由于PDF文档和Word及纯文本文档间先天存在较大的“鸿沟”（尤其是中文PDF），而且有些PDF文档本身在制作过程中并不是以文字方式进行制作的，因此在PDF到纯文本等的转换过程中无论使用什么工具软件，仍难免出现乱码甚至无法转换的情况。这时我们可以使用一个变通的“万能”转换法，就是利用文字识别软件的功能进行“曲线转换”。具体用Adobe Acrobat Pro打开PDF文档，点击File—Save As，在弹出窗口中保存类型选取“Jpeg”，保存的jpeg图片备用。然后你就可以使用合适的OCR软件进行识别了。推荐用专门识别小字符的“MINI OCR”软件。

读者　余峰问：最近我买了台苹果笔记本电脑，其自带的Mac OS X操作系统的确很优秀，但无奈支持该系统的应用软件太少，请问是否能在苹果本本上安装Windows XP系统？

答：如果你的苹果电脑使用IBM CPU，那么不能直接安装Windows。可在Mac OS X中安装一款Virtual PC软件，然后就可以在这个用软件模拟出来的虚拟机中安装和使用Windows操作系统及应用软件。不过这种模拟的效率非常低，即使用在最顶级的苹果电脑上，运行速度也非常慢，基本不具备实际的应用价值。

如果你使用Intel CPU，你可使用苹果官方发布的bootcamp来实现在苹果上安装Windows的梦想。这个东西主要提供两个功能：一是为苹果本本分出另外一个用来安装XP系统的分区从而支持双系统的启动，二是制作苹果电脑的XP驱动盘。具体要求Mac OS X Tiger v10.4.6、最新版的Firmware、10GB硬盘剩余空间、空白可写入CD一张、Windows XP SP2安装盘。启动Boot Camp后将自动烧录一张刻有Windows所需要的驱动光盘。软件会引导你装Windows XP，同时引导你进行Windows分区操作。最后插入Windows XP安装盘，重新启动，然后安装Windows XP系统即可。

读者　罗兆福问：我家里电脑比较多，都需要上网，于是前不久买了台无线路由器。在进行设置时，发现该无线路由器有多种工作模式。请问不同工作模式的含义是什么？一般应该怎么选择？

答：大多数无线路由器具有以下3种工作模式：一是路由模式，这是默认模式。选择该模式后，路由器应该通过ADSL/Cable Modem从广域网（WAN）口接入互联网。局域网（LAN）上的所有PC机用户以NAT的方式共享WAN口上唯一的IP地址。WAN口同ISP相连，其连接类型可以选定为PPPoE、DHCP或固定IP三者之一，通常选择PPPoE。二是网桥模式。选择该模式，设备所有的以太网（ethernet）口和无线网（wireless）口桥接在一起，NAT功能将被取消，所有与广域网口有关联的功能以及防火墙均不支持。这种模式通常用于多个无线网络的连接。三是无线ISP。选择该模式后，此设备所有的以太网口被桥接在一起。无线（wireless）作为客户端，连接到ISP的服务访问点（AP）。NAT功能被开启，并且以太网口上所有的PCs共享wireless连接到ISP的唯一的IP地址。这种模式目前用得不多。

读者　卡拉乔问：我买了台奥林巴斯的数码相机，其最高感光度达3200，但在ISO超过400时噪点就比较明显了。请问ISO噪点产生的机理是什么？既然在高感光度下，照片噪点很多，那么高感光度的好处有哪些？

答：数码摄影是通过把模拟信号取样然后进行数字量化处理的过程。数字量化都有一个量化误差，就是说最低位可能是不准确的。任何一个点都可能有这个误差，从而在最终得到的图像上产生噪点。ISO设定越高，信号放大及增益也会越大，而照片信噪比将呈几何级数降低，从而产生更多的噪点。

尽管会让照片产生更多噪点，但高ISO的好处也是很多的。首先，“高感度”技术能够解决夜景拍摄的难题。其次，“高感度”技术让我们在相同的拍摄条件下，可以采用更高的快门速度，实现抓拍并可减轻双手抖动的影响。通过“高感度”技术，我们可以成倍提高快门速度，从而大大提高照片拍摄的成功率。



平民数码访谈录之
——旅行中的数码产品

■策划 本刊编辑部
■本期嘉宾 风行水
■摄像 小瞎眼

Artec： 平民生活，平民视角。大家好，这里是“平民数码”。我是Artec，今天我们的话题……还是：讲述平民自己的数码生活。

风行水： ……

Artec： 听说你刚在西藏呆了三四个月，请问除高原反应外，你现在还有些什么别的反应吗？

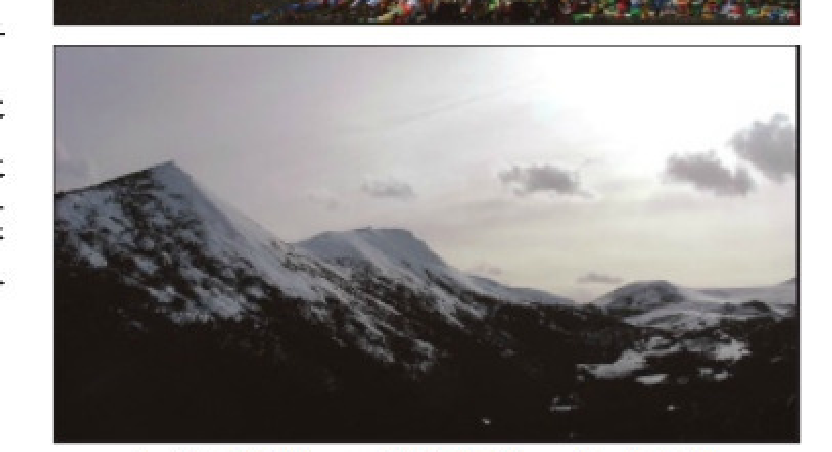
风行水： （沉思状，眼光迷离状）……我曾在余光中的散文中看到这样的句子：“当你不在中国，你便成为全部的中国。”他这句话的含义实际上很复杂，但我想套在旅行给人的意义上，那么现在我也可以说我心中存在一个属于自己的西藏，纯净的，阳光透明的，在高处的，飘满经幡的……

Artec： （赶紧打断）回忆有时很丰富，有时也像裹脚布一样长，这句话看来很对。那么请问今天你坐在这里想给我们的读者讲述些什么样的生活故事呢？


风行水常携带的部分数码装备（还有他手上的相机）

风行水： 你刚才说得对，回忆有时是虚幻的。但真实的东西……我早已家徒四壁，唯一能给你看的，就是眼前这一小堆与旅游有关的数码产品，以及它们所记录下来的一些东西。因此可以的话，我愿意向各位讲述一下这些家伙与我分分合合的故事。

Artec： “这些家伙与我”？“分分合合”？



阳光透明的、飘满经幡的、在高处的

分分合合的故事

Artec： 既然是讲分合的故事，首先请大致介绍一下你旅行的历程吧。

风行水： 就旅游方面来讲我是个彻底的俗人，基本只在城市和景点之间转悠，从没参加过什么野外穿越、探险之类的活动。从地点上来讲，除了生活在北京外，景区主要去过西藏、内蒙草原、晋中、齐鲁、渤海湾、湘西、苏杭江南一带；城市则走过许多，就不一一列举了。这中间除了西藏和内蒙浪掷了数月光阴之外，其它都是匆匆一过。从时间上来讲，正儿八经开始一个人游走是始于去年4月份的青岛之行，到现在仅一年有余。

Artec： （失望状）也就是说你接下来的故事，将只在城市与景区等短期旅游中展开？

风行水：城市景区当然不如野外探险那样惊心动魄，不过你知道好的文学作品都不是以情节取胜……实际上短期旅游才是绝大多数人所会面对的数码旅游，鉴于电力等方面的限制较少，数码产品才能有更大的应用空间。

Artec：那么我们就正式进入主题吧。刚才提到你第一次去的是青岛，我们很感兴趣的是“小虾米初入江湖”时，你带了什么样的初始装备？

风行水：一部SONY F717相机，一个30GB的数码相机伴侣，一部装有PPC系统的华硕蓝牙型PDA，一台蓝牙GPS接收器，最后还有一部极小巧的国产京华MP3型手机。这些产品到现在有被换掉的，当然与游戏全套装备升级的模式不同，最后也有一直被保留下来的。

Artec：请问漫漫长路，一直陪你走到现在的是哪些？

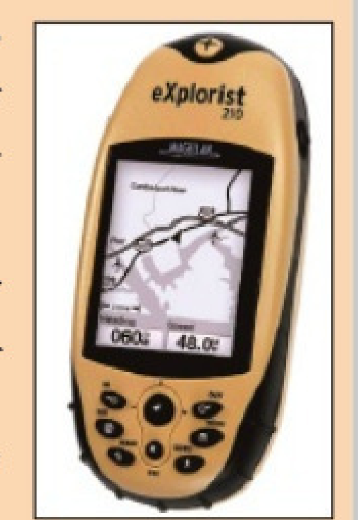
风行水：只剩下PDA与GPS接收器，而且有趣的是，恰好这两样东西是我去青岛前打点最多的产品，而且一直以来我对它们都还满意。

Artec：我听说你是一个“地图控”，显然这两样的搭档是为这个而来的吧？

风行水：（对“控”字表示了寒与不满）确实是为了地图，但地图却是为了旅行中的乐趣与方便。有了这两样东西，我便可以这样旅行：首先在网上找到一张自己比较满意的青岛城市地图，之后根据自助旅游书的推荐在电脑上标记要去的景点，并规划自己的路线，最后将地图与路线规划都同步到PDA中。而到达目的地时，可定位的地图立刻变身为你最强大的助手。其实这个时候是否根据事先的路线行事已经没有关系，但重要的是你在体验陌生所带来的新鲜感时，同时还有对自己当前状况的良好把握，你不觉得其实这也是整个人生中最美好的体验吗？

全球定位系统（GPS）

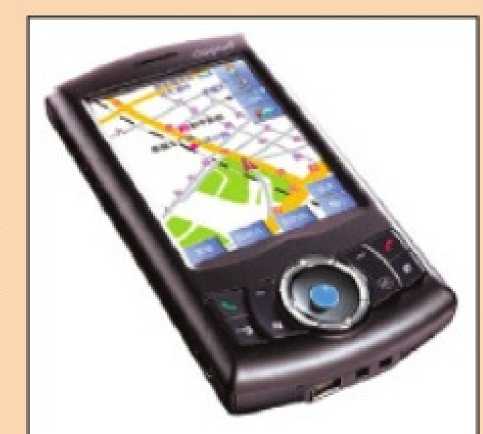
通常意义上的GPS是指美国全球卫星定位系统（此外还有俄罗斯、欧盟的类似系统），它通过接收美国发射的24颗卫星所提供的信号，可准确测量物体的经纬度、高度、速度等位置信息。目前普通用户一次性购买GPS接收机，之后即可免费接收信号。但仅有经纬度等数字在实际使用中并无意义，还需配合有经纬度信息的地图及相应软件，以在地图上正确显示位置或标注路线等。接收部分与应用部分如何结合，即形成了多种组合方式。



GPS手持机为一体机，功能专业单一，往往使用黑白屏以节省电力，定位更为精准，一般为专业人士所使用。图示为麦哲伦eXplorist 210，当前售价约1700元。



PDA或手机与GPS接收器通过蓝牙分离式连接，定位不如专业手持机精准，但速度较快，更适合民用。分离式的连接让搭配更为灵活，图示为经典搭配之一：手机Nokia 3230 + Holux 236接收机。目前后者售价约550元。



非专业PDA与GPS一体机，优点是使用简单，且PDA具有更强大的应用娱乐功能。图示为多普达P800智能手机，目前售价5000元（行货）。

Artec：好吧，还说你不“控”……

风行水：事后，我获得了一张规划图、一条可事后动画重演的实际路线，几个我在青岛住过、吃过的地方航点。当然，更难忘的是记忆。第一天晚上七八点时我在远离旅馆约10公里的一条商业步行街上，突然下决心走回去（**编者注：**谨慎模仿，夜里出行请首先注意安全）。路上人已经不多了，这么黑的晚上唯一能给自己勇气的就是手上的PDA与GPS接收器。经过一天的使用，这两样东西的电量所剩无几，于是一路开开关关。一个城市的夜色也是它的另一面，就在我这么感叹时，突然GPS接收器彻底没电了。好在离目的地也不远，借着PDA上没有定位点的地图，磨磨蹭蹭中终于到达旅馆。



当时记录下来的路线与航点现在还可一一显示



一个城市的夜色也是它的另一面



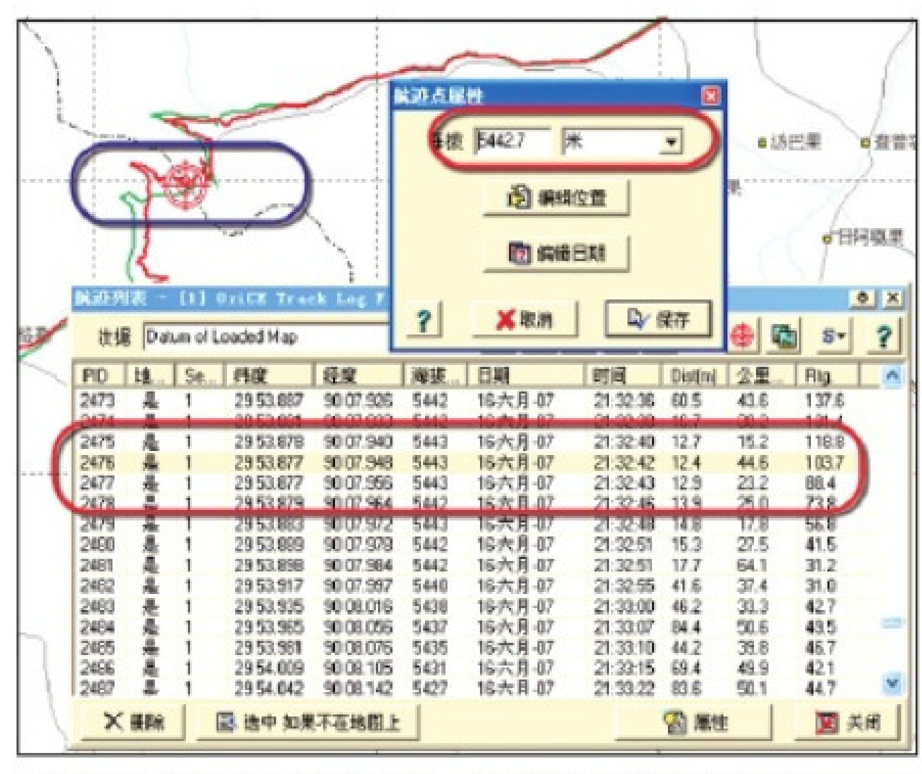


在这样秀美而壮丽的景色中，你或许也会像我们一样不忍离去

Artec：于是你便下决心让它们一直相随了？

风行水：是的，我经历了数次在陌生城市打车碰到新司机，我比他还熟悉道路的情况（笑）。但对于行车来讲，最有深刻印象的一次还是发生在最近。当时我和居住在拉萨的一位朋友下午从日喀则自驾车返回拉萨，朋友说其实有一条绕道北边的土石路，他也不曾开过，但据说要体验“牛羊满山坡”，就得到深处。我们计算了一下时间与路程，感觉应没有问题。没想到这竟是一条风景极其秀美且壮丽的路线，一路上我们走走停停差点忘记了时间，而到夜里8点（西藏夏天这时才日薄西山），我们突然发现前面不再是平路，而是一条极长的盘山道。盘到山顶最高处，

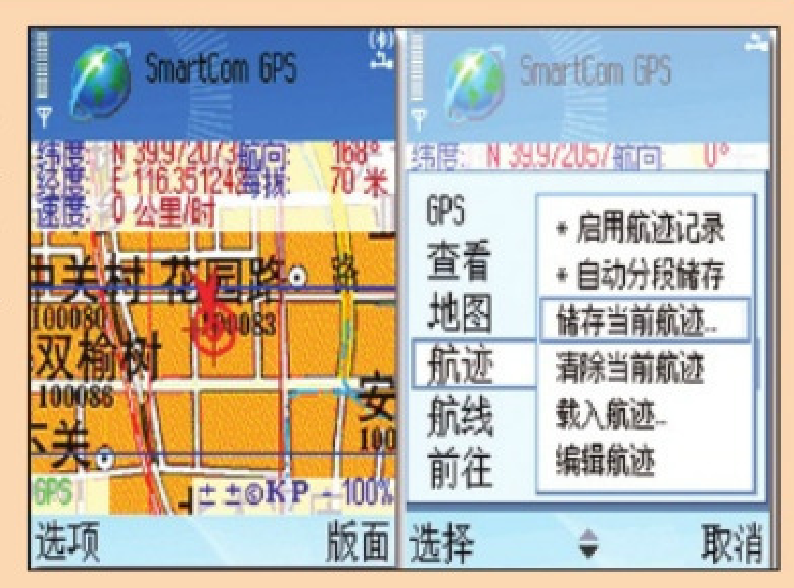
我在PDA上读到了海拔为5400米——这是我在西藏到达的最高海拔，但时针已经指向9点半。外头一片漆黑，只有车灯在前方划出两道微弱的光芒。这个时候GPS发挥了巨大的作用，我不断给朋友指路，通报大致还有多长路程及当前海拔高度，前方有急弯需要注意等。最后终于在军心稳定的情形下我们走出了土路，于半夜1点安全驶入拉萨市区。



在记录下来的GPS数据中，可清楚地看到我们于21:32分通过的最高海拔5443米

经常被用到的GPS地图软件

好的GPS接收器还必须配上同样好的地图软件，才可最大限度地发挥其作用；同时我们也必须意识到这种地图软件必须要本地化制作，才能更为准确。S60手机系统中这类本地化软件较少，SmartComGps基本是最好的选择；而PPC和Palm设备上，可选择面则非常广。以PPC为例，较知名的就有OZI、天行者、城际通、凯立德、道道通等多种。其中最具特色的是OZI软件（上文中的截图均来自于它），虽然其导航功能及使用界面相对欠缺，但却有着超强的地图DIY功能（软件本身不提供地图）。与Google Earth上的数据进行配合已成为一种流行趋势，而交换自己制作或修正的地图也成为爱好者之间的一种乐趣。而其它软件各有所长，条件允许的情况下，笔者建议最好多个软件依其优势配合使用。



运行于S60系统之上的SmartComGps



天行者是国内最早的GPS地图软件制作者之一，其操作感很好，但地图信息较旧

道道通为后起之秀，地图数据很新，但响应速度较慢，适合用作最新的地图查询



凯立德地图信息丰富，很适合在城市中使用，相比而言在中国北方表现更好些



城际通路线规划出色，在城市间的长距离导航优势明显，另据评测更适合于中国南部使用

行摄之间的体会

Artec： 那么现在我们关心的是被你狠心“抛弃”的产品。首先是数码相机，SONY F717曾被称为一代机皇，我知道你买的时间也不算很长……莫非你换掉它竟是为了显富？

风行水： 就不要说那些浮云的事情了，其实38mm的最大广角是罪魁祸首。早在青岛时，我就发现了这个问题，但最后促使我下定更换相机的决心是去山西晋祠时。当时站在晋祠的主殿（圣母殿）下，8条现存最早的盘龙支撑柱，顶起空间感极宽敞的重檐歇山顶，让人感觉到古朴兼大气。然而端起相机时却发现此景“可远观不可亵玩”，站在近处无法拍全，而后退一看人群熙熙攘攘，加上树的遮挡景物早已不全。正在长太息以掩涕兮之时，偏偏来了一个戴鸭舌帽的老伯，操着一口标准粤语味道的普通话让我帮他拍张照片。我笑着跟他说我正要往后撤几步，这儿相机拍不全。他很开心：“我的相机能拍全哪～”我倒，这才看清人家的镜头居然是28mm广角的。拍完照后我们互扯了几句相机的话题，最后我郁闷地站在原地，他则眉笑颜开继续向前……



无奈等到人群快散时才能拍到较完整的一张圣母殿照片



镜头38～195mm的SONY F717相机，其广角端确实可称为死穴

Artec： 广角的魅力确实无敌，当然你的表现欲望似乎也很无敌——不过我也看到你现在用的SONY R1，广角虽然到了24mm，可是长焦却从原来F717的175mm降到了120mm，你不觉得这同样影响了你的表现欲望么？或者说，你为什么不干脆买台单反相机，再分配一个广角和一

长焦镜头呢？

风行水：我“拜看”过你用长焦镜头拍的若干人物，确实很不错，而且也适合于我这种不敢或者不想走近去介入别人生活却想记录的人。可是你知道我最理想的相机是什么样的吗？像卡片机一样轻巧，具有现在我这台相机的画质，覆盖24～300mm的焦距或更广……当然，价格还是我这种穷人可接受的。

Artec：请问……你在做白日梦吧？

风行水：（坏笑）对不起，我的意思是既然还没出现这种完美机型，那么相机选购就注定会是一个个人化的问题。购买前一定要尽量弄懂各种参数的现实意义，之后再根据自己的情况和预计的拍摄场景作出综合考虑，完全没有必要跟风，这方面实用才是第一。例如对我来讲，在保证画质的前提下，我首先考虑自己经常是一个步行者，最无法承受的是重量和体积。其次我从来都是在游走中拍照，没有场景和模特等待我从容地换镜头，因此我宁愿舍弃单反而选择一机走天下。若干年后如果买了一辆车四处转悠，我会及时购买单反的，甚至一台单反主机加一台单反副机也可考虑（开始畅想中……）。

消费数码相机几个具有重要现实意义的参数

广角：在较近的距离可完整拍下较大的景物。

长焦：将距离较远的景物拉近放大。

光学防抖：光线不良的情况下，仅靠此功能将为你挽救一大批照片。

手动功能：是学习拍照还是止于拍照，这是个问题。

热靴：即能否支持外置闪光灯，这将对一般室内拍摄所得照片的品质产生根本性影响。



几片轻巧的存储卡与庞然的数码相机伴侣，你想带上哪个？

Artec：嘿，回来吧，朋友。那么与相机相关的，你同样还抛弃了一个数码相机伴侣……

风行水：我觉得这次你一定是明知故问的……存储卡的价格在这一两年内简直可用“江河日下”来不恰当地形容一下。一年多前我还在用F717拍照时，带的是128MB的记忆棒，因此我同时带上了那个约400克的笨重伴侣。我承认现在数码相机伴侣技术也在进步，重量已逼近100克，可是与存储卡一比，所谓“千里急行军，少带一根针”……鉴于存储卡的价格已降到了100元/GB以下，作为一个非野外长期探险的用户，即使在选择1000万像素的前提下，1～4GB的容量也足够拍到200～1000张高质量JPG照片——像我这种懒人一年也拍不到1万张相片——你想你会和我一样选择一张大容量卡或备用卡的。说到最后，假如我一定要去某个地方长期旅行，例如这一年的内蒙和西藏之行，我会带上笔记本的——让数码相机伴侣去伴随更专业的RAW格式用户吧。

编辑提醒：尽管存储卡容量够大，仍需勤快地将相片及时转移到PC机上，否则一旦卡上出错，损失的将不是一次拍摄经历。

Artec：将想说的观点让被访谈者说出来，从来都是一个编辑或记者的美德，不过今天你真是格外地健谈啊！

风行水：呃……你就当我只是在表达对新生活的热爱吧。其实说起拍照方面，我的确还有一个额外的购置计划——买台便携的相片打印机，需要时可随时将照片打印出来。这个想法其实来自于我的一个内疚。当时去参观西藏昌都市的强巴林寺，在一个扎仓（寺庙下的一个单位）中得到了几个喇嘛朋友的热情招待，他们很喜欢拍照，于是聊天之际我也得了许多拍摄的机会。临走时，他们叮嘱我一定将相片寄给他们，并且郑重地抄给了我一个地址。惭愧的是我那些日子四处游览，加上向来没冲洗数码照片的习惯，居然把这件事丢到脑后了，直至最近回到北京才去洗了寄过去……其实许多藏区、草原上的人们甚至从没见过自己的照片，他们对你的拍摄所投以的热诚，会让你觉得没有留下一张照片是如此不安。因此要去这些地区，若行李空间允许，强烈建议你带上这样一台打印机——其实平时也有使用的机会。如果更有心的话可带上一部拍立得的相机，这样不仅能以桃报李，同时也能快速得到接近当地居民的机会。



“六道轮回”的壁画下，他们正在认真地绘制某种与建筑相关的图案



这款宝丽来的ONE 700拍立得相机在淘宝上550元左右即可入手



近期市场正在促销一款便携式打印机HP Photosmart A310（227mm×128mm×116mm，1.25kg），售价250元左右，机会难得

沟通与分享的乐趣

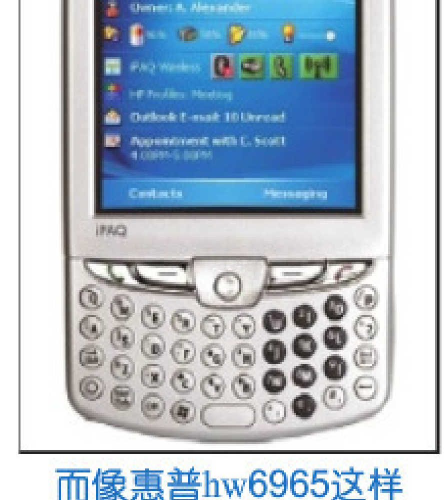
风行水：最后被我更换掉的产品是一部带有MP3功能的低价手机。说实话我很喜欢这部手机，其它姑且不谈，那种如同只带了一小块巧克力般轻巧的感觉就很好，掏出来也能让人侧目……但最要命的是它那块体积与容量同样很小的电池，正常情况下待机勉强3天。如果在手机信号时断时续的地区，例如在青藏铁路的格尔木到拉萨段，恐怕也就只能在一天以内。这样的手机即使带上备用电池，也不能让一个经常在陌生地步行的用户安心。我出行几次，断定它只能是一个适合城市生活的产品，而且它所附带的MP3功能我用PDA同样可实现，虽然音质稍差些，但足以解一时之需。

Artec：然而我看你现在用的是一款诺基亚最低端的黑白屏手机，对于一个崇尚数码应用的用户，这个产品会不会带来许多限制？随便举个例子，它无法支持GPRS，而上网功能可是手机未来最有魅力的应用。

风行水：手机上网着实不错，我曾在某次坐火车时看到一个女孩一路上手机里的MSN响个不停，忙得不亦乐乎。更多打发旅途中无聊的娱乐方式无需细讲，掌上游戏、MP3、电子书等都是广为大家所熟知的。现在的趋势是以手机为中心将多种娱乐方式融为一体，然而电池技术近些年来的几乎停步状态，给这种一体化设置了很大的障碍。试想如果我将PDA功能和手机融作一体，那么如上面所说，这必然也是一个只适合城市生活的产品，通讯上的要求将使娱乐受到很大限制。因此我的方法还是将它们分割开来。现在这部手机可待机约半个月，只要带上一块备用电池，两周之内的旅行都无需携带充电器。这种配合肯定不如一体化方便，因此这也纯粹是我个人化的一个选择。相信不像我这么频繁旅行的朋友，完全可能用别的理由驳倒我的观点。



无论是京华GM300还是诺基亚1112，都更倾向于单一的思路



而像惠普hw6965这样的智能手机，将PDA、GPS、QWERT键盘、WIFI等功能集于一体，则是另外一种一体化的思路

Artec：嗯，这个问题就让我们亲爱的读者仁者见仁，智者见智吧。

风行水：不过我还是想唐僧一下：我个人觉得数码娱乐只能是一次旅行中的附属品，无需对其有过高追求。从另一个角度上讲，例如上面说的那个MM，假设她能从MSN上跳出来，鼓起勇气与周围的乘客交流，我觉得她也许会得到新的乐趣。毕竟大部分人在旅途中都是愿意交流的，而独自沉浸在数码娱乐中将会使自己更走向封闭。

Artec：我怎么觉得这就是你想搭讪别人的歪理？


一分二音频转接头，花上一两元钱就可从电子市场上买到，如需追求音质请购买镀金头



重仅0.4kg的漫步者M11只需100元左右即可到手，但若对音质不感冒，就去小商品市场随便挑个20元左右的普通便携音箱吧

风行水：……话说回来，如果旅途中能够增进与他人的关系，我觉得这倒是值得推荐的。如我现在常放在包里的这种一分二音频接头，可接在一个MP3口上，之后插上两个耳机——嗯，当然这种有点太过亲密了。比这个更普遍的是便携式音箱。印象很深的是有一回在川藏线上，我乘坐的大客车出故障抛了锚，乘客们都下了车很无聊地等待司机修理。我坐在路旁的一块石头上静静地想些事情，音乐声突然在不远处响起，来源就是一对便携式音箱。我清楚地记得最开始是一首张韶涵的《隐形的翅膀》，年轻有梦想的声音，看不到头的公路，很轻的云，蓝宝石一样深遂的天空……我想你会和我一样有感触的。

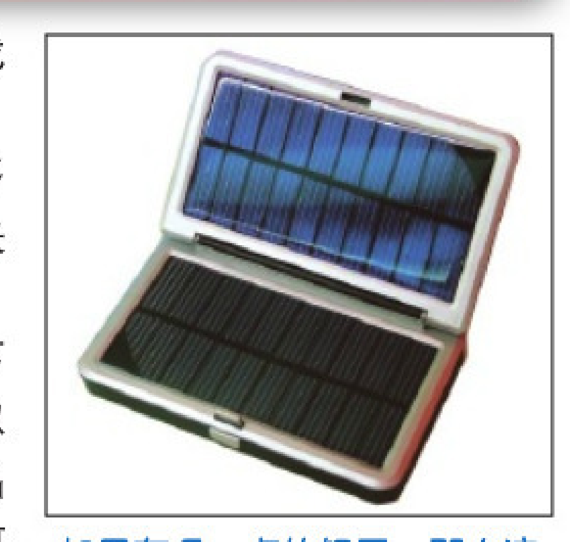
能源乃是头等大事

Artec：看来挑一首好歌和一个恰当的时机似乎很重要，我也曾见过有人把便携音箱当成噪声发生器，完全不顾及周围人的感受。嗯，不过更重要的是，前面曾多次提到电池对数码产品所带来的限制，我看你在这方面似乎也添置了一些装备。嗯，也讲讲“这些家伙与你分分合合”的故事吧。

风行水：其实从青岛那次晚上突然断电的事情之后，我便一直在这方面进行一些考虑，并陆续买进了不少产品。最后发现在体积与重量限制的前提下做这件事，还真有些挑战性，需要作全面的思考。例如，首先我考虑的是备用电源的问题。当时的想法是想添置一种大容量可充电的干性电池/源，并且这种电源具备多种输出接口，可随时按需调节电压，这样就可为我的几乎所有数码产品充电。有趣的是，我恰好在市场上找到了这样的产品，它通过调压线、多种输出接口可解决上面所说的问题。然而就在我准备下决心的瞬间，我忽然考虑到这个产品不能让我少带任何一种充电器——你总不能什么都不充，就等着要用时再接上它吧？——而且它本身还需要一个充电器，自身电池重量也不轻。



这种容量4000mAh的旅行者矩阵锂电池（Crlio407）目前售价380元/套，在设计方面确实完美周到

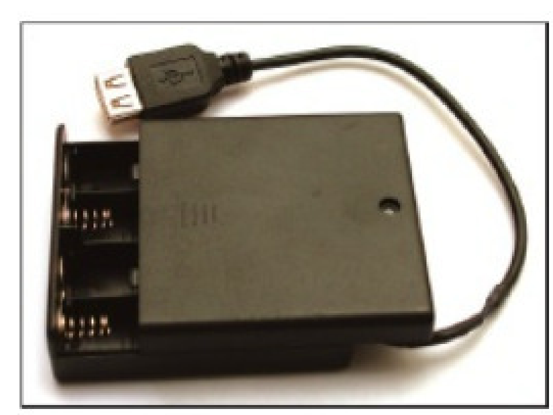

如果有多一点的银子，那么这款能利用太阳能的爱国者动力舱也是个可选的备用电源。其内部仍为一块锂电池（容量1800mAh），日常状态下可直接用交流电为其充电并移动使用，太阳能只是作为另一种充电手段，实际上它同样有上文提到的一些问题

再接着考虑由于我经常进行的是短期旅游，实际上每个产品只要多带一块备用电池，基本上

加起来就是这个备用电源的电池容量了。因此，这种东西对我来讲只能说是“看起来很美”。当然，我承认如果是进行野外探险、穿越活动之类，这种电源还是很能带来安全感的。

Artec：（再度失望状）你的意思是多带备用电池才是最好的解决方案？

风行水：最古朴的方法并不意味不是明智的。当然，还有另一备用电源方案则是我极推荐的，便是USB电池盒，它使用4节5号干电池转5V USB电源输出。这个电源与前面产品不同的是：你可随时买到5号电池，在景区与城市，这无疑是最有保障的一种备用电源。而且目前大部分小型数码产品都可采用USB接口充电，这个设备可为多个产品供电。最后一个理由是现在很多相机和外置闪光灯均使用5号电池供电。你可能会带上几节可充电5号电池加上一个充电器，你看，一切都解决了！但为了保护娇贵的数码设备，我坚决反对购买10元左右的廉价电池盒，因为里面没有必须的充电保护措施，只是一个简单的串联＋转换电路。我曾用万用表测过这种廉价转换电源的输出，与5V的标准值偏差颇大。


市售10元左右的廉价USB电池盒


这种具有保护电路的产品体积虽然稍大，但5.6V的稳压输出、对短路/过流/低电压的保护足够让你放心，并且电池盒一侧提供有电筒功能，目前在淘宝上可以45元左右的价格购得

Artec：如果你要充电的产品只是一个廉价的MP3……则无需作此考虑。

风行水：这里既然提到了USB输出，就不得不提另一个在旅馆等可取电场所会用到的交流转USB 5V直流的适配器（以下简称USB充电器）。在你有多个可USB充电设备的前提下，如果配合一个类似于USB Hub（单个USB转多个USB口）的装置，既可少带充电器，又方便集中管理，是一个很适合于数码旅行的方案。但同样建议选择质量良好的适配器。除了电流、电压稳定性方面的考虑之外（劣质产品看似已将交流电源转为直流，但实际还存在不稳定的波动），还需注意的是因为这种情况下是一个充电器拖带多个数码产品，因此其额定电流一定要足够大（了解电子物理的朋友应当知道这种情况下多个数码产品为并联，经过充电器的电流将会是流经数码产品电流的总和），否则可能因为电流过大而使适配器不能正常工作。因此强烈建议不要购买市场上常见的10元左右的USB充电器（一般额定电流仅为300mA），除非只想给一部廉价的MP3充电。

编辑提醒：对于额定电流，很多用户会关心它与自己设备原配的产品相差多大，如果相差太多便以为不适用。其实这是一种错误的看法，额定电流只是对电源能承受的最大电流的一个描述。

Artec：如此你作为一个“地图控”的同时也兼职“控”电源……

风行水：（再度寒）至于USB Hub以及数码产品连接到USB口所使用的连接线，也有一些小小的经验。由于是旅行，不建议携带长而乱的连接线。我使用的是简单的一分二USB线（一般来讲同时用USB充电的不至于超过两个，当然如果有特殊需要可另找相应设备），以及许多读卡器配备的超短USB-mini连接线。后者适合于许多数码产品，视产品数量决定是带一根还是两根。特殊的连接线，例如许多PDA所使用的，还是需要原连接线（有些需从USB连接底座上拆下）。


常见的10元左右USB充电器

总之这方面的策略是能简则简，例如你可能会带一个5号/7号电池充电器，外加一个数码相机或其电池的充电器，甚至还有一个笔记本的交流转换器。据我目前的接触来看，正规好一点的产品，在插头与转换器之间，都会有一条可单独拆卸的连线。而这些线的接口完全是一样的，因此如果考虑旅途中很少可能同时使用，带一根也就足够了（为防万一，请事先测试）。这种策略甚至在购买产品时就应当有所实施，例如我所使用的GPS接收器，其电池与诺基亚大部分型号手机所用电池通用，而我所用的，正是诺基亚手机。


这款卡登仕充电器，可胜任100～240V的输入，稳定输出5.2V电压，额定电流高达2A，目前市售约75元


一分二的USB线及超短USB-mini连接线


图中两个转换器，一为电池充电器，另一为数码相机充电器，其实接口完全一样

Artec：……好复杂的计较。我甚至觉得如果你选择一款高度一体化的产品，例如带有GPS的PDA型智能手机，加上你所说的备用电池和电源方案，是不是会更为简单？

风行水：……嗯，的确如此，从这个角度来讲选择一体化产品的理由又多了一个。然而也许我还会带着这些产品的，因为我不止一次发现，这些装备有助于自己和结伴同行的朋友或乘车途中与周围的乘客取得良好关系。起同样作用的是转换插头。目前不少火车上都直接提供了交流电源插座，我好几次看到有人拿着笔记本在卧铺中看一路电影。不过这种情况下，由于插座少乘客多，你不一定能“抢”到适合自己的插孔，因此适当的转接插头是必要的。而转接头如果具有一转多的功能，无疑更加利人也利己。

Artec：很好，很强大……


左为二相转三相，右为欧标三相转国标三相。鉴于数码产品基本都使用二相，左侧的小转换头可能更实用


一转二转接插头

尾声

Artec：很快半小时的节目时间就要到了，请问你还有什么要向我们读者坦白交待的？

风行水：在很多地方都看到有类似“生活就像一场旅游”的表达语，其实旅游根本就是一种生活。它们就是你中有我，我中有你。不妨用旅行的心态去生活，用生活的方式去旅行；用旅行来表达生活，用生活……

Artec：（@#$%^）哎，我说瞎摄像，你怎么还不停机啊？P



■广东 GZ

市场前瞻

导读： 主导未来的无线互连领域是Wi-Fi、蓝牙和UWB的三驾马车并驰，还是说UWB是蓝牙技术的终结者？

随着首批UWB芯片通过USB-IF认证，以及基于UWB技术的无线USB Dongle和Hub上市——例如D-Link推出的DUB-9240，超宽带无线技术（Ultra Wide Band，UWB）终于从幕后标准走进了台前应用。超宽带是一种短距离通信技术标准，拥有极为鲜明的技术特点：目前UWB的传输速率已经达到100Mbps，未来预计则会突破500Mbps；功耗不到现有无线技术的1%；支持USB、1394和TCP/IP等多种底层协议，使得基于UWB的产品能够轻松嵌入各种设备，包括PC及外设、手机和便携设备以及家庭消费设备三大领域。

相较于市场上已存在的Wi-Fi技术，UWB拥有的技术优势很明显——功耗低和应用简单，不过却并不意味着UWB可以取代Wi-Fi。对于数字化家庭这样的应用领域UWB的传输距离太短，以目前的传输距离（10m）使得UWB只能构建微微网，即便在一个家庭内部也无法真正实现网络化。WLAN的最大优势正是足够长的传输距离，相应的劣势正是UWB的优势，Wi-Fi传输速率比较低，以及由于应用复杂而对于多媒体数据流的支持欠佳。

很显然尽管Wi-Fi和UWB在无线市场处于竞争，但是两者从技术特点却是上完全互补的。如果说UWB和Wi-fi可以作为互补性技术竞争市场，对于传输速率仅为1Mbps蓝牙技术，耗电更低的UWB技术简直就是终结者。事实上仅就USB接口而言，包括PC、外部驱动器、打印机、数码相机、MP3播放器、机顶盒和手机等各种数码产品，市场上现有产品就拥有近30亿个USB端口，对于UWB技术而言只是简单将WUSB直接嵌入去取代这些产品的有线USB，用户根本不需要像蓝牙那样关心复杂的驱动程序和连接过程。无论是传输速率、功耗和应用，UWB技术都拥有绝对的占优，蓝牙技术唯一的优势只是更为成熟的市场标准。

另外在家庭消费电子设备间的无线高清音视频传输应用，UWB技术由于应用简单而同样成为候选者。例如在现有HDMI技术基础上，Tzero公司就采用其UWB芯片组搭配ADI的JPEG 2000压缩/解压芯片，搭建无线HDMI平台。然而需要指出这种方案目前很难商业化和标准化。因为UWB解决方案目前支持的数据率只不过是500Mbps，而HDMI的数据率则正在由5Gbps迅速向10Gbps过渡，而且UWB传输距离尚无法满足应用需求。无论是UWB技术还是其它无线技术，对于当前的高清音视频传输应用都只能需采用某种压缩/解压缩技术，而这会有损于传输视频的图像和音频质量。因此UWB技术的当前应用焦点还是以手机为代表的便携领域。

目前WUSB方案售价略高于10美元，但是市场量产后很快会降到10美元以下，然后进入5美元的成熟市场价格。继美国和日本后，欧盟、韩国和加拿大也已经在2007年上半年发布UWB法规，2007年初中国也发布了UWB法规草案，预计年底前也可以完成。随着面向PC售后市场的WUSB dongle和Hub已经陆续上市，可以预计嵌入无线USB的PC和便携消费产品也将于年底开始上市，而集成无线USB的手机最快在2008年初即可看到。

焦点热评

并购之战无间道，群雄永远争第三？

IT产业瞬息风云变幻在2007年8月27日再次被印证，宏碁在官方网站上宣布将以约7.1亿美元的价格收购美国Gateway，如果这一交易顺利完成，宏碁的年度营收将超过150亿美元，电脑销量超过2000万台，自去年第四季度后再次超越联想成为全球第三大电脑制造商。毫无疑问宏碁的收购直接针对联想，实际上宏碁以Gateway上周五收盘价溢价57%的每股1.9美元收购Gateway九成以上股权，这笔价格过高的交易显然是为了狙击联想正在洽购欧洲第三电脑制造商Packard Bell的行动。因此也不难理解宏碁和Gateway签定协议后，会在官方网站上高调宣布Gateway对于欧洲个人计算机厂商Packard Bell有优先承购权。表面看宏碁似乎在市场份额全球第三的争夺已占得先机，但是整个并购过程显然更值得玩味，谁是这场并购战的真正胜利者还未可定论。以下是这场全球第三并购战的基本过程：

1. 8月7日联想集团发布公告，正式宣布与独立第三方磋商收购欧洲电脑厂商Packard Bell的可能性，并基本签定了谅解备忘录。Packard Bell为欧洲第三大消费电脑厂商，在欧洲市场占有率仅次于宏碁、惠普，而此前一直传言宏碁希望收购Packard Bell，联想希望通过此次收购弥补欧洲业务的短板。宏碁作为传说中的绯闻主角被联想暗示已经出局。

2. 8月中旬号称美国市场第三的Gateway携神州数码进军中国市场，它将国内市场的所有事项外包给了联想控股的神州数码，甚至没有在国内成立公司。接着联想宣布大量抛售持有的神州数码股票套取现金。

3. 8月底整个形势风云急转，宏碁通过并购Gateway一石二鸟，不但再度重返曾经失败的北美市场，作为Packard Bell的控股公司Gateway又获得并购的优先权。

4. 并购案宣布第二日，联想和宏碁在各自股市双双下挫，宏碁更是大跌6.9%。

5. 事实上6月份包括IDC在内多家调研机构数据表明，苹果公司已经取代连续10年稳坐美国市场老三的Gateway，成为美国市场第三大电脑厂商。然而欧洲老三Packard Bell的华裔老板许立信此时

妙手生花——原来他同时也是Gateway的控股人。

笔者认为，并购案进行到目前为止，许立信是其中的第一个成功者，通过巧妙周旋于4家公司之间成为并购案的真正控制者，将日见衰落的公司炒出了惊人的高价。至于宏碁是否有能力顺利整合Gateway并重返北美市场则尚难定论，这笔交易预计将用掉宏碁近一半的现金流，却只换来有限的赢利贡献。宏碁真正获得的只是“全球市场份额第三”的名号而已。这个名号有多大意义？不妨来看看第一和第二。惠普目前的营业收入在900亿美元左右，戴尔的收入在500亿美元左右，无论是联想还是宏基都只能瞠乎其后。想在北美市场与之争夺，实在是难上加难。

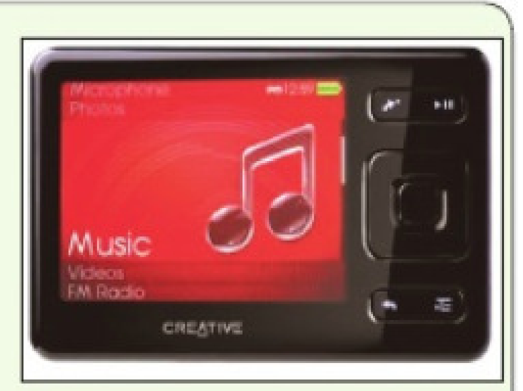
市场速递

诺基亚N81



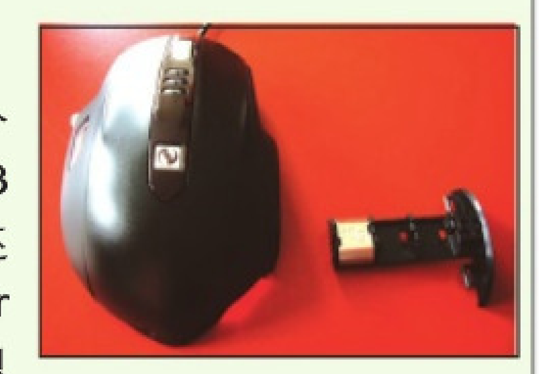
从规格而言诺基亚新推出的N81可以说是目前手机的极致，支持GSM四频、3G（WCDMA2100）、2.4英寸QVGA1670万色屏幕、WiFi、FM广播、A2DP蓝牙立体声、3.5mm耳机以及200万像素摄像头。软件方面则采用Symbian S60 3.1操作系统，并支持RealPlayer、H.264、eAAC+等多媒体应用，内置诺基亚Web Browser、诺基亚Maps（GPS接收模块另购），收发邮件（IMAP4、POP3、SMTP）等。不过最大的亮点是N81重返Nokia全新打造的N-Gage游戏平台，包括D-Pad操作、横向全屏幕的游戏模式，可以让使用者尽情享受游戏娱乐。卷土重来N-Gage品牌已经转型为内容服务，只要手机支援N-Gage（S60 3.1操作系统），就可通过网络下载游戏。诺基亚N81共有两版本，一种为内置8GB内存不支持扩充的N81 8GB，另一种则可以通过micro SD扩充的N81。两者将于今年第四季度同时上市，目前定价分别为431欧元（约合4412 RMB）及369欧元（约合3778 RMB）。

Zen PMP



创新官方网站近日公布了一款最新的视频音乐播放器Zen PMP，外观方面非常像Zen Vision:W，重量只有65g，体积为55mm×83mm×11.3mm，采用闪存芯片并支持SD扩充。比较吸引人的是其采用的1600万色2.5英寸QVGA分辨率夏普TFT屏，屏幕表现可望与Zen Vision:W并肩。这款产品支持MP3、WMA（包括 WMA-DRM）、AAC（包括 iTunes Plus）以及Audible等音频格式；视频格式方面则包括WMV、Divx、Xvid、MJPEG、TIVO to Go影片，另外还内置FM广播、录音等功能。Zen PMP共有4GB、8GB、16GB三种容量版本，将会在今年9月份正式上市。

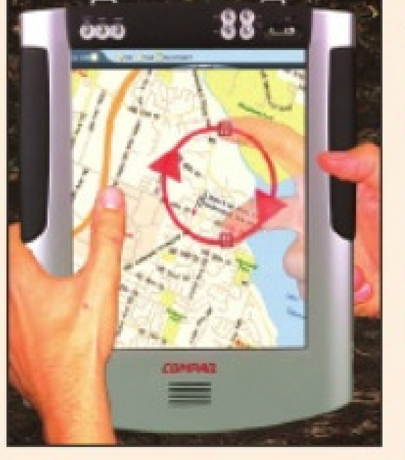
Side Winder



微软推出Side Winder鼠标，最高分辨率2000dpi，可以金属宽滚轮后方的3颗按键来快速调整分辨率设定，此外还有Windows Vista专属的Games Explorer快捷键，让玩家可以快速寻找并进入想玩的游戏当中。周边部分则包括鼠标垫脚（3种材质）、4颗配重砝码（5～30g）等，以及能让玩家更能依照自己生理状况、桌面环境需求来调整的小工具。最特别的地方在于鼠标内侧的LCD屏幕可以及时显示鼠标的分辨率或是游戏当中指令宏记录的步骤，而垂直排列的侧边功能按键则有助于减少误操作。

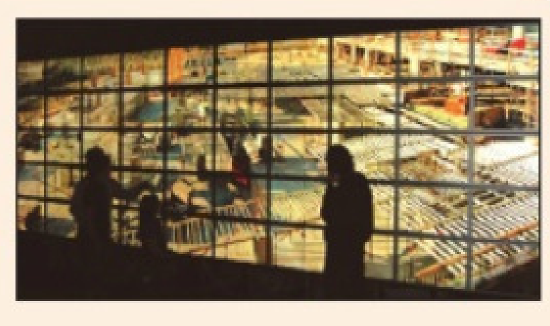
技术前沿

lucid touch



微软与三菱合作开发了一种相当特别的多重触摸操作界面，取名为Lucid Touch。在一张7英寸触摸屏幕的背后，设置有一台摄影机和一张触摸面板，通过摄影机来捕捉用户的手势并传到屏幕，用户能够清楚地看见自己将要摸到哪里。当手指在空中徘徊的时候，指尖上的点为红色，一旦放上了触摸板立刻转变为蓝色。通过这样的方式，使用者能够对对象进行拖拉、传递、放大/缩小等操作。另外Lucid Touch最大的优点是允许8根指头的通力合作，比起“一阳指”“触控笔”会更有优势。

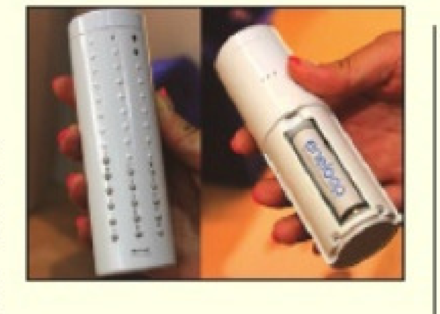
HIPerSpace



美国加州大学圣地亚哥分校（UCSD）建构了一个超大屏幕的HIPerSpace影像系统，它或许将成为所有的游戏玩家和高质量影像娱乐的追求者朝拜的对象。这面由80块NVIDIA Quadro FX5600显卡驱动的超大屏幕拥有2.2亿像素，并且通过光纤网络直接和另一所加州大学分校（UC Irvine）的另一个2.05亿像素屏幕相连。据说这东西是用来协助地球科学、天气预测、生医工程、基因工程方等面的研究，普通用户看来是无福消受了。

奇思妙想

Willcom 概念手机



这“根”由日本Willcom公司和三洋公司合作的概念手机，可谓将简单就是美发挥到极致的设计。整个手机不仅没有屏幕，而且采用了出人意料的圆柱造型，并配合圆柱体上特色的3排小突起按键，一点也不像手机。不过这款概念手机却有一个非常了不起的功能，它采用的并不是常见的锂电池，而是一颗AA电池——当然是三洋自家的Eneloop充电电池。使用这样一颗AA电池可以待机250小时，或者连续通话5个小时。不过目前它似乎只支持PHS系统，国内的用户只有流口水的份。

PSP触摸屏



PSP的硬件规格在掌机中首屈一指，这也导致它在诸如影音播放等各种副业上大放光彩，并获得模拟器之王的美誉，但凡FC、SFC、MD、GBA、N64、PS等等，对于PSP都只是小菜一碟。而随着SofiyaCat所开发的DeSmuME，PSP居然踏上了模仿市场上大红大紫对手NDS的道路。不过你可能要说，即使PSP成功模拟NDS也不太可能仿真出触控屏幕吧？SparkFun为了回答玩家心中的疑问推出PSP专用触摸屏。只要花上23.95美元，就能为PSP换上一块触控面板。至于改装好的“PDS”究竟能够玩什么游戏，目前还没有任何信息。



明基拓展本土化，携BD-ROM为9岁鳄鱼光存储庆生

■ 本刊记者 电子土豆


从右至左：明基品牌总监曹明、高级产品经理郭刚和高级技术总监王光华等倒香槟为“鳄鱼”庆祝生日

8月29日，明基在北京新闻大厦举办“鳄鱼领军，存储蓝图——BenQ鳄鱼9周年庆生暨存储事业策略发布会”。明基存储事业部高级产品经理郭刚、高级产品技术总监王光华及明基中国营销总部品牌中心总监曹明均到会，与记者们一起回顾了明基鳄鱼光存储9年来的光辉历程，并在会上发布了全新的BD-ROM光驱和4×全兼容蓝光刻录机。

1998年，明基针对当时国内光盘品质良莠不齐的状况，以“不挑盘”作为产品的主要特色，并推出其光存储产品的第一代鳄鱼卡通虚拟形象代言人——大嘴鳄。此后9年里，明基鳄鱼光存储家族逐渐繁衍出大嘴鳄、极速鳄、神笔鳄、数码鳄、快乐鳄、蓝光鳄等成员，用明基高级产品经理郭刚的话来说，9年来明基光存储产品就是靠着“鳄鱼”这张“血盆大口”啃下了国内市场的半壁江山。

明基在会上发布了其首款全兼容4×蓝光刻录机BW1001，它采用双倍频PDIC技术和SATA接口，支持4× BD-R/2× BD-RE写入及4× BD-ROM读取，并还向下兼容12× DVD+R/-R、8× DVD+RW/-RW及4× DVD+R/-R DL，还支持32× CD-R和24× CD-RW刻录，可在20多分钟内完成一张25GB蓝光光盘的刻录。其目前报价为4999元，尽管仍显昂贵，但相对去年2×的BW1000发布时8999元的价位已有大幅降低。关于刻录盘的问题，郭刚介绍说，目前市面上绝大多数2× BD刻录盘都能稳定超刻至4×，随着蓝光刻录机的发展，相应盘片一定会越来越多。

与高端的蓝光刻录机相比，明基发布的BD-ROM光驱BR1000对一般用户来说更具亲和力，售价1699元的BR1000采用SATA接口，支持4× BD-ROM蓝光光盘读取，并兼容16× DVD和48× CD的读取。它通过自动变焦镜头，使兼容蓝光与红光系统成为可能。郭刚认为，就过去DVD的普及过程来看，大多数用户的需求首先是读取，而后才会发展到刻录阶段。由于BD-ROM产品设计单纯，复杂度降低，产品线良率较高，因此成本相对蓝光刻录机大幅降低，使得蓝光产品离普通消费者不再遥远。

明基数年前便将商用投影机产品线迁至大陆，扎根本土经营成绩不菲，而今率先转移全球家用投影机生产线，显示出对国内家用市场的信心以及将本土化策略进行到底的决心。本刊记者在苏州明基家用投影机生产线看到，已运营3个月的生产线各方面资源完备、表现优异，还通过了国际质量认证ISO9002、ISO14001，国家安全认证OHSAS18001等，完全具备720P甚至1080P高清投影机的技术水平和生产能力，明基预计该生产线家用投影机的年产量将突破20万台。近日，明基推出了新生产线生产的第一批产品——W500家用投影机。该产品配备Silicon Optix顶级HQV（Hollywood Quality Video）芯片+Senseye显彩科技、动态光圈调整系统、画面位移系统和短焦光学系统，可提供更卓越的画面质量、面对复杂家庭使用环境的优秀适应力及短距离大画面（3.3米=100英寸）的投射能力。而新一代优质LCD光学核心保证了W500拥有更自然出色的色彩表现力和更长的机器使用寿命。另据DTC最新统计资料显示，截至2007年第2季度，BenQ投影机市场占有率稳步提升，于全球12个市场名列榜首，32个国家及地区位居前三。P



硬件店

诺基亚推出互联网服务品牌Ovi并发布5款新手机

8月29日，诺基亚在广州与全球同步推出全新互联网服务品牌Ovi，同时发布诺基亚N81、N81 8GB和N95 8GB多媒体电脑手机，和3款音乐手机新品诺基亚5310 XpressMusic、5610 XpressMusic及5610 XpressMusic 2GB版本，以及诺基亚5700 XpressMusic 2GB纯黑版。Ovi（http://www.ovi.com）将包括诺基亚音乐商店、诺基亚地图和N-Gage游戏。同时用户也可通过它从一个单一点，不管是兼容诺基亚终端还是个人电脑，直接接入互联网内容、社区和联系人。Ovi.com的首个版本计划将于2007年第4季度以英文形式上线，更多的功能和不同的语言版本预计将于2008年上半年陆续推出。诺基亚大中国区多媒体事业部渠道和销售发展副总裁黄伽卫表示：“行业正在融合，其发展方向是以互联网为驱动力的用户体验，诺基亚的远景正是融合互联网和移动性。作为全球首席移动终端生产商，我们很高兴能成为这一融合潮流的引领者和推动者。我相信，没有其他市场能像中国一样凸显这一潮流。”N-Gage服务将于2007年11月在全球上市，中文支持也将同时提供。届时，用户可直接登录http://www.n-gage.com（个人电脑或手机均可），下载免费的N-Gage应用并安装在兼容终端上。稍后，N-Gage应用将内置在一系列诺基亚终端上，如全新诺基亚N81和N95 8GB等，消费者可不受任何限制地直接体验游戏，这也标志着N-Gage品牌完成从手机产品向娱乐服务的转型。诺基亚生活方式产品业务部高级副总裁Heikki Norta也出席了本次发布会。


诺基亚生活方式产品业务部高级副总裁Heikki Norta

尼康发布D3及D300数码新品

8月23日，尼康公司在北京中国大饭店召开了新闻发布会。会议上，尼康公司宣布全球同步发行新款数码单镜反光相机D3、D300，同时发布的还包括3款使用最新防抖技术的尼克尔镜头。其中D3相机针对专业人士设计，能满足包括专业用户在内的各类客户的多样化需要。D3配备了尼康开发的大尺寸CMOS影像感应器，具有1210万有效像素，能以每秒约9幅的速度连续拍摄1210万像素的图像。D3的影像感应器是尼康独立开发的CMOS型感应器，成像面积为36.0mm×23.9mm，即通常所称的“35mm全幅尺寸”。尼康使用“FX格式”作为尼康35mm全幅尺寸数码单镜反光相机的新图像格式。D300则主要面向高端摄影爱好者，自动对焦模块内置51点AF点，电源启动时滞为0.13秒，快门释放时滞仅为0.045ms，取景器时滞仅为0.1秒，这些特性有助于优化相机的各项性能，使摄影爱好者可应对任何突然的拍摄机会。值得一提的是，D3和D300均可使用被称为“现场”的取景模式，该模式可让拍摄者使用LCD实现即时取景。







长城显示器参予儿童公益活动

8月22日，“爱长城，爱视界——关爱弱视儿童”大型公益活动在北京正式启动。该活动是由中国长城计算机深圳股份有限公司和中国儿童少年基金会联合主办，旨在帮助贫困弱视儿童恢复视力，帮助儿童健康成长。全国妇联副主席莫文秀、中国儿童少年基金会领导及长城计算机周庚申、副总裁赵家礼、显示器事业部副总经理汪深海等出席了启动仪式，并为义诊车剪彩，随后义诊车将在北京、上海、长沙、贵州等全国各地城市展开巡诊。据悉，在本次活动中长城显示器将通过中国儿童少年基金会救助80名贫困弱视儿童。



众领导赞赏长城集团的爱心之举

爱国者打造新设计

2007年9月28日至10月10日，“爱国者‘旋转的硬币’——798国际工业设计展”在798艺术区706大厂房内举办。本次展会主要由观展、论坛、评奖三大板块构成。展览形式多为喷绘设计图片、实物模型，全天候开放式展览，并将邀请国内外工业设计界大师及优秀企业代表参加为期两周的工业设计高峰论坛，分别就“设计创新”与“产品价值”两方面问题进行研讨。为鼓励工业设计领域中的原创精神，展会还将对优秀作品进行评奖及表彰。





软件圈

木马问题有望立法解决

8月28日，2007安全中国——计算机恶意程序治理法律环境高层研讨会在北京召开。信息产业部、公安部、国务院法制办、国务院信息化办公室等8个政府部门的代表和来自20家专业机构及互联网企业的代表出席了此次研讨会。会议现场，与会人员就中国目前的网络安全形势及对网络木马等恶意程序的法律治理环境问题进行了深入的探讨和剖析，网络安全立法得到进一步推动。会上北京金山软件有限公司CEO雷军表示，尽管包括金山在内的安全厂商对恶意程序都一致持谴责态度，并不断完善解决方案对恶意程序进行查杀，但现在各反病毒厂商对木马的查杀缺乏法律支持，这也是此类恶意程序猖獗的重要原因之一。因此，针对恶意程序的立法已是迫在眉睫。

ZCOM正式更名趋势媒体集团

日前，全球最大的电子杂志平台ZCOM（智通无限）宣布，风险投资巨头凯雷集团再次对公司进行了注资，这是继首轮资金成功运营后，凯雷投入的第二笔资金。同时，ZCOM也正式宣布，其组织结构进行调整：趋势媒体集团将成为网际快车信息技术有限公司（FlashGet）、北京智通无限科技有限公司（ZCOM）和上海多来米网络技术有限公司（Myrice）三大公司的集团母公司，致力于打造国内最大的数字发行平台。

NorCom进军中国

8月22日，德国软件制作及技术咨询服务提供商NorCom信息技术股份公司在北京国际广播电影电视设备展览会（BIRTV）上亮相。在本届亚洲最大的广播和媒体技术展览会上，NorCom公司首次展出为中国市场量身定做的全系列NCPower多媒体制作系统产品。本次参展的NCPower系列软件是NorCom公司针对多媒体制作而研发的一款开放式、创新型的产品，可被应用于包括电视、网络电视和移动电视在内的所有分销渠道。该产品包含集设计、制作、编辑和处理为一体的统一化的媒介制作流程，可处理所有多媒体内容，并拥有强大的存档和搜索功能，确保电视台和广播电台播放、新闻媒体操作的稳定性。

“会声会影10”砸金蛋赢大奖

近日COREL公司举办了“缤纷夏日任逍遥”——会声会影10砸金蛋赢超值大奖活动。凡在友立（www.ulead.com.cn）网站与相关活动网站上注册成为会员，通过答题活动来闯关，顺利闯关后的网友只要点击手中的小鼠标参与网站举办的趣味砸金蛋活动，即可免费获得由COREL公司提供的大奖。奖品有价值2750元的佳能Digital IXUS 950 IS数码相机、价值600元的COREL 40GB移动硬盘、价值300元的COREL无线鼠标与精美的卡包和T恤。





网络帮

TOM在线退出股市

9月3日，在香港和美国两地上市的TOM在线按照私有化计划，今早9:30从香港创业板退市，并将于美国时间9月6日从纳斯达克退市，成为首家实施退市计划的中国互联网公司。此前，TOM在线股票在港交所创业板的最后交易日期为8月27日，存托凭证在纳斯达克的最后交易日期为美国当地时间8月27日。TOM集团此前在解释私有化原因时表示，TOM在线的核心电信增值业务受运营商政策影响较大，业务下滑明显。私有化后，TOM在线在做长期投资决定时，无需再因独立上市地位而承受短期压力。对于TOM退市的详细情况，本刊将在未来进行深入报道，敬请关注。

CNNIC胜诉奇虎

8月28日下午，中国互联网络信息中心（CNNIC）起诉北京三际无限网络科技有限公司（即奇虎360安全卫士所在公司）捏造事实，损害其名誉案一审结束，CNNIC胜诉。奇虎被判向CNNIC公开道歉并赔偿15万元。此外，法院驳回了CNNIC的其他诉讼请求。对此，奇虎随即发布声明，称将提起上诉，并表示将反流氓软件的行动一直坚持下去。奇虎CEO齐向东特地就奇虎败诉CNNIC一案向外界表示，此案一审过程中出现多处重大瑕疵，判决结果对奇虎很不公平。因此在他看来，奇虎上诉后胜诉的可能性极大，他对这个将会发生的胜诉判决“非常高兴”。而CNNIC也发表了声明，表示法院的判决体现了社会公正，并就“谁是流氓”的问题进行了公开澄清。相信这场纠纷到此并没有结束。

中国新闻摄影大赛开锣



为迎接2008年北京奥运会，推动全国新闻界摄影水平的不断提高，进一步宣传报道2008奥运赛事，由中国新闻出版报社、尼康映像仪器销售（中国）有限公司主办，国宏生态科技发展有限公司、中国紫檀博物馆协办的“尼康杯”2007中国新闻摄影大赛于2007年9月全面启动。本次大赛的举办时间为2007年9月～2007年11月。大赛以“和谐中国”为主题，通过记者的镜头聚焦发生在我们身边的新闻事件、新闻人物等。大赛共设一等奖2名（奖励价值10 000元的奖品及证书）、二等奖3名（奖励价值5000元的奖品及证书）、三等奖6名（奖励价值3000元的奖品及证书）、纪念奖30名（奖励价值600元的奖品及证书）。



记者言

办公文档标准谁说了算?



■ 本刊记者 冰河

有多少人还在用WPS或其他国产Office办公软件，我不清楚，至少我身边认识的人没有向我提起过非微软的Office软件。事实上，微软已在这个领域构成了绝对的事实垄断。从上世纪90年代以来，微软凭借其在文档方面的技术和平台优势牢牢把持住了相关市场，其文档格式成为相关领域的“事实标准”。微软的Office软件独领风骚了十几年，但微软的格式标准采取封闭的二进制代码，并不对外开放，用户只能获得软件的使用权，而并未真正获得对自己信息的掌控权，同时封闭的格式相当于给其竞争者设置了一道警卫森严的“关卡”。

不过近日，中国软件行业协会共创软件分会（简称“共创软件联盟”）忽然发起公开投票活动，呼吁业界抵制微软标准“Microsoft Office Open XML文档格式”成为国际标准。7月16日，中国工程院院士、共创联盟理事倪光南先生也公开撰文，旗帜鲜明地主张中国对微软OOXML标准竞选国际标准投反对票。目前“共创联盟”的票选有超过8000人参加，并有92%的人表示反对微软OOXML成为国际标准。于是，将在9月初截至的文档格式标准ISO投票骤然被推到舆论的风尖浪口上，同时再次引发了业界对于“微软垄断”的激烈争论。

众所周知，“一流企业抓标准”的理念已成为目前世界高科技企业的共识，日本企业在DVD和数码相机领域凭借标准控制下游中国制造行业的历史还历历在目。因此，谁能入主世界文档通行格式标准，无论对微软还是对其他企业，都具有重大的战略意义。文档国际标准花落谁家，不仅关系到Office软件领域在未来10年的发展，更重要的是，这有可能决定谁在未来的信息领域握有信息主导权。而微软目前力推进入国际标准的OOXML标准，是其产品Office 2007的标准，因此，微软的标准会在业内掀起轩然大波并遭遇“反对同盟”也就不用大惊小怪了。虽然微软为了避开“封闭、垄断”的口实，承诺开放OOXML标准的部分源代码，但就公开的部分而言，其中依旧含有大量微软自有技术。由于此前微软文档格式对外不开放，因此很多技术对于微软以外的开发者来说，还是难以完全明白，并在实际开发应用中，知识产权的问题依旧存在。非微软开发者必须绕过微软技术的壁垒，否则就构成侵权。

不过，业界对此意见并不统一。据“共创联盟”副理事长刘鹏介绍，目前国内已有500多家企业对微软表示支持，主要认为多一个国际标准可为政府机构和普通用户在创建、储存、整合电子文档提供更多选择。独立软件供应商能根据此标准开发应用软件，这对软件产业的发展是有益的。

到目前为止，作为主管部门的信息产业部对标准之争也没有作出明确表态，显然这是一个难以判断谁是谁非的问题。微软的回应不可以说没有道理，不过反对方出于保护本土企业长远利益的立场也是公众所赞成的。要说微软标准不能成为国际标准，这种可能性微乎其微，毕竟微软占据了太大的市场，而正如微软所言，排除微软在国标中的竞争位置，并不是一个公平公正的做法，不能因为人家是事实上的老大，就刻意不许人家参予竞争。而且即使最终微软标准未能成为国际标准，其他非微软的文档标准就能在市场上获得多少机会呢？支持国产、支持正版的口号喊了许多年，如今学会从头做起控制上游的标准了，但如果市场不接受，这种做法能有多大效力呢？

所以我们又回到了开头的话题上，有多少人可以坚持不用微软的办公文档软件呢？你会么？P



迟到的“远征”终于开始

■ 本刊记者 冰河

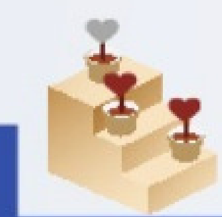
为广大玩家期待多时的《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》日前放出确切的开启日期。负责资料片中国大陆地区运营的上海九城在发布第2季度财务报告后，由总裁朱骏在随后进行的电话会议中向外界确认，《燃烧的远征》于2007年9月10日正式开启运营。此前从九城内部得到的说法是资料片运营日期是9月25日。朱骏的最终确认，意味着这款迟来的大作在某种意义上“提前”开始运营。但就在众人欣欣然等待之时，9月6日，在没有任何提前消息的情况下，《燃烧的远征》对中国大陆玩家打开了大门。

尽管《燃烧的远征》终于开始，但这并不意味着玩家长达8个月的等待所积累的怨气就此可以消除。相反，8个月的等待后，如果玩家在游戏中遇到任何可能是游戏内容本身或者服务带来的问题，这就将成为引爆火药桶的导火线。当然，这还只是九城所需要面对的种种麻烦中的一小部分，由于上市日期延迟，《燃烧的远征》在未来运营中还面临着以下挑战。

首先，由于迟迟不能上市，很多用户已经外流。有不少大陆玩家选择了同文同种的中国台湾省，近期国内C2C平台上《燃烧的远征》台服游戏点卡交易量大增，表明选择在台服进行付费游戏的大陆玩家已颇具规模。而台湾省运营企业所表现出的友善态度，也让充满怨气的大陆玩家非常满意。在此情况下，有多少玩家会回流大陆服务器，这还是个未知的问题。其次，国内已经出现了为数不少的《燃烧的远征》简体中文版私服，这些私服对于官方服务器的冲击是巨大的，因为其中大多数采用的不是《魔兽世界》一贯的点卡付费模式，而是道具付费模式。众所周知，后一种付费模式对中国玩家有着更高的吸引力。此外，暴雪已经公布的最新资料片《巫妖王之怒》也将玩家注意力更多地吸引过去，这款作品可能将在圣诞前后全球上市。而届时中国大陆地区的《燃烧的远征》才仅仅开始了3个月，面对更新的内容、更强大的Boss、更高的级别、更多更好的装备，他们又会如何选择呢？虽然9月6日黑暗之门已经打开，但并没有出现预想中的人员大量回流的情景。这也许已经说明了什么。《燃烧的远征》已经开始，对九城来说这条路上的确充满了火焰，不是一条康庄大道。P



《燃烧的远征》的确面临着艰苦的征途



《魔兽争霸4》呼之欲出?

在刚刚结束的德国莱比锡电玩展（The Leipzig Game Convention 2007/GC2007）上，美国暴雪（Blizzard）公司资深制作人表示公司正在开发《魔兽争霸4》（Warcraft 4）。据德国游戏媒体透露，在GC2007大展上当被问及《魔兽争霸》系列新作时，暴雪公司艺术总监Samwise Didier说：“我们在开发《星际争霸2》（Starcraft 2）的同时制作它（《魔兽争霸》新作）。”但他并未透露有关新作的更多细节。此外，暴雪负责游戏设计工作的资深副总裁Rob Pardo近期在接受媒体采访时，也暗示公司开发《魔兽争霸》系列即时战略新作的可能性很大。虽然到目前为止暴雪公司对两名高级员工讲话的真实性尚未作出任何官方确认，但我们宁愿相信这些都是真的。

《星际争霸2》人族强力兵种曝光

自从在韩国首尔首次曝光以来，《星际争霸2》就是全世界RTS游戏爱好者的关注所在。而暴雪嘉年华现场视频中神族母舰和地面部队强悍的战斗力也让玩家连呼过瘾。不过也有玩家担心如此强大的战力，让其他种族缺乏有效的对抗手段，特别是现场视频中，人族的坦克并没有表现出如前作中般强大的威力。就在近日，人族的地面统治力量——“雷神之锤”托尔（Thor）机甲终于露出了真面目。这部强大的战争机器使用建造星际巡洋舰的装甲板武装，拥有两门巨型粒子光束炮和背部火炮组，具备暴风雨般的地面打击火力。更可怕的是，这个巨大的怪物居然能用普通的建造机器人（SCV）在任何地点以极短的时间建造完毕。有了这个强力兵种，人族玩家不必担心在地面的战斗中处于下风。



《完美国际》增开新服反外挂

进入9月，《完美世界国际版》又有大动作。首先是为迎接广大新玩家的到来，完美时空于9月7日将再次增开一组新的服务器——飞圣（电信四），届时迎接新人的系列活动将全面展开，新的角逐又将开始。另外，全新的反外挂系统也于当周推出，标志着新一轮“反外挂”战争的全面爆发。新的反外挂系统采用“答题验证”方式，玩家在大地图和仙魔界时，每次开始攻击怪物都会有一定几率触发答题验证机制。触发答题之后，玩家必须在规定时间内回答非常简单的一些问题。但如果不回答或连续2次答错，则将会被强制下线，而顺利过关则会按玩家级别水平获得随机奖励。

“熊猫烧香”成网游?

“熊猫烧香”这个因曾在网络横行一时的电脑病毒在普通网民中具有非常高的“知名度”。不料，近期武汉有人竟准备将其申请注册成网络游戏等产品的商标。据悉，申请该商标的是武汉人黄先生，将该病毒导致电脑中毒后显示的图标，在商标类别的第41类中申请注册商标，申请保护的产品为在线游戏、在线电子出版物、图书出版、培训等相关组别。目前，该商标申请已被国家商标局受理，并于日前下发了受理通知书。据商标申请人表示，之所以申请注册此商标，一是其正在制作“熊猫烧香”手机宠物游戏，想通过此商标还给网民熊猫可爱的形象；另外也有借“熊猫烧香”的名声来扩大游戏产品知名度的意图。不过这个商标是否能为玩家所接受，还尚未可知。

伊朗发布反美电脑游戏

美军在电脑游戏中一向是正义力量的化身，不过近日伊朗出现了一款以打击美军为主要任务的电脑游戏《特别行动85》。这款画面和玩法都类似CS的FPS游戏中，美军成为主要的射击目标。伊朗游戏设计者表示，此举“就是为了打破美军在游戏中一贯的正义形象，把他们在世界上做过的丑事都揭露出来，并借此宣扬一种反支配意识，让我们国家的青少年都有信心保卫我们的领土和技术。”



晶合新作

《风色幻想6》简体中文版上市



9月1日，著名游戏系列《风色幻想》最新作品《风色幻想6》正式在中国大陆地区推出了简体中文版，这也是继《仙剑奇侠传四》之后，本年度又一款经典单机游戏大作与玩家见面。此次在国内与玩家见面的《风色幻想6》简体中文版与早先在海外上市的繁体版有所不同，是“原版+资料片”的组合，这也是游戏制作方为补偿大陆玩家苦苦等待多日的痴心，而特地进行的设置。此外，《风色幻想6》还将推出种类繁多的各色周边外设，让玩家的游戏生活更加丰富多彩。在新作问世的同时也举办“猜周边送正版”活动，希望广大玩家踊跃参加。

EA同样步入“暴怒年代”

就在暴雪宣布开发《魔兽世界》的第2部资料片《巫妖王之怒》之后不久，另一欧美游戏巨头也宣布推出一款经典游戏的资料片新作：《命令与征服3——凯恩之怒》。两家欧美著名游戏公司都以“愤怒”命名最新的资料片，不知是否意味着我们正处在一个充满火气的年代。作为备受玩家追捧赞誉的《命令与征服3——泰伯利亚战争》的资料片，在新作史诗般的全新单人战役模式中，凯恩将成为整个故事的核心。同时还在游戏中添加了一个新的战略层面，其中允许玩家建立基地、建造自定义军队，并在全球范围内攻击他们的敌人，随后深入激烈的战术局面，发挥他们的能力改变战斗走向。游戏还为GDI、NOD兄弟会和神秘的异形思金人军队加入了6个新的子阵营和大量全新的单位、建筑和能力。而经典角色光头凯恩的扮演者Joe Kucan本次将再度重装上阵，让玩家领略他那邪恶的笑容。

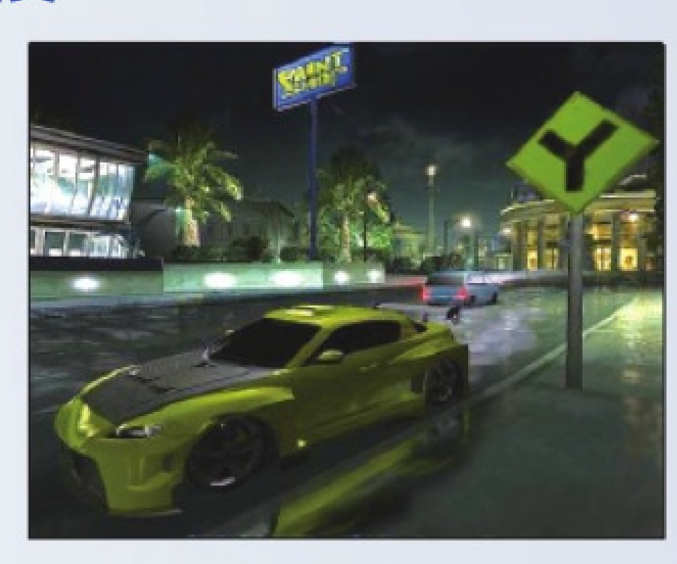


《席德·梅尔之铁路》中文版上市

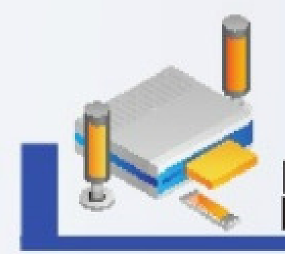


美国Firaxis公司制作、2K Games公司发行的《席德·梅尔之铁路》，近日由北京中电博亚科技有限公司独家代理，在中国大陆地区推出了简体中文版，游戏于8月20日正式上市。新作在游戏画面上有了进一步提高，增强了细节表现，此外还增加了昼夜和天气的变化，白天的沿途风景和夜晚的城市灯光，春日的徐徐清风和冬天的皑皑白雪都让人感觉身临其境。游戏中的市场系统也进行了提升，涉及的经济领域扩展到包括木材加工厂、汽车工厂等30种独特的工业及20多个不同的商品货物，并且增加了所有科技和经济内容的汉化说明，引导玩家更轻松地进入席德·梅尔的游戏世界。

《极品飞车》新作10月登陆欧美



8月31日，美国艺电公司正式宣布，“极品飞车”系列的最新版《极品飞车——街头狂飙》将于10月31日在北美、11月1日在欧洲发售。在新作中，玩家将有机会自己设计和制造一部独一无二的赛车，在全世界的各个标志性地点竞赛，并且使用多种截然不同的方式挑战极限。新设计给名为“Show Down”的挑战赛增加了更大的压力与强度，让玩家更多地体会到街头赛车的危险与精彩。



晶合声音

“我们以后将更重视中国玩家，甚至将在中国先开资料片，这点对暴雪来说很重要。此外一系列优惠中国的政策将在不久后出台。”

——针对《燃烧的远征》在中国迟迟不能上市带来的负面影响，暴雪有关人士表示未来将更加重视中国玩家。

“80%中断学业（包括退学、休学）的大学生，都是因为上网成瘾”

——中科院心理研究所在全国13所高校的调查显示如此结果，只是不知是哪13所高校如此不幸。

“有完没完？我们同学因为父母离婚而离家出走，老师居然也把这个归咎于游戏，都是这种无聊炒作闹的。”

——面对层出不穷的“女铜须”“选票门”等游戏丑闻事件，玩家已经厌烦了这种无聊的炒作。

“爱玩是小孩子的天性，家长应该亲身参与到孩子们的电脑游戏中来，才能进一步与孩子沟通，告诉他们怎样一个‘度’才有益于学习，而不应该一味扼杀孩子们的兴趣，只有在玩中学习，学习效率才提高得更快！”

全国优秀教师、广州海珠区同福中路第一小学老师郑贤谈自己对电脑游戏的认识。这是一位真正值得我们尊敬的老师。



晶合人物

求伯君、雷军

金山公司的两位名人早已为玩家所熟知了，不过最近他们与《春秋Q传》的玩家有了更加亲密的接触。9月1日晚7点20分，《春秋Q传》游戏中成周城中出现了两位名为“求伯君”“雷军”的Boss。不过与其他穷凶极恶的Boss相比，这两位Boss虽然同样皮厚血长，但却只挨打不还手。在场的《春秋Q传》玩家无不奋勇争先，痛打两位甘当出气包的老总Boss。仅仅4分钟，到游戏中充当“使者”的两位老总就倒下了，爆出的宝物和装备散落一地……为了取悦玩家而如此牺牲自己，求伯君和雷军在网游企业掌门人中还真是头一份。无独有偶，据透露史玉柱在《征途》中也将采取类似的做法，以自己的名字命名最强大的关底Boss。而金山公司则表示会将此类活动继续搞下去，不过下一次将由最终打倒Boss的玩家来担任下一位出气的Boss。







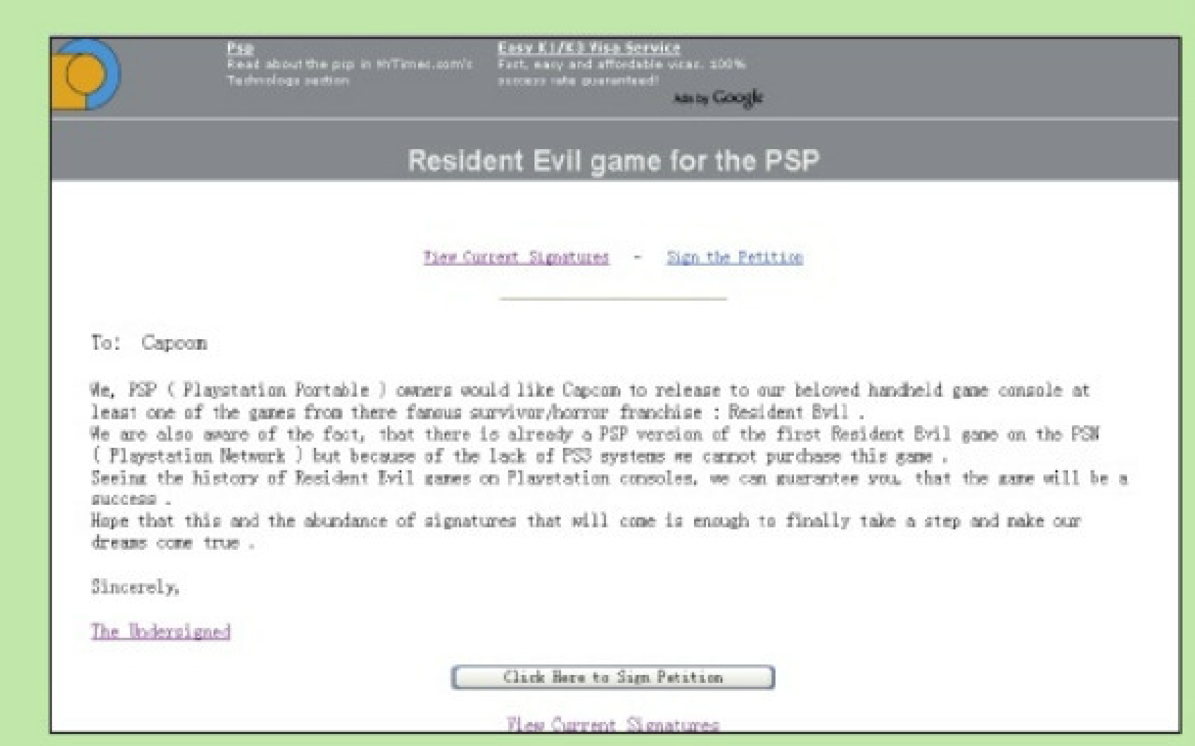
晶合快评

玩家的热情

■本刊记者 生铁



不久前，一些Gamespot论坛里的玩家组织了一次针对Capcom的网络请愿活动，他们在一个名为www.petitiononline.com的网站上展开了投票活动。这些玩家呼吁全球喜爱Capcom《生化危机》游戏的玩家一起来投票，希望Capcom为PSP平台开发《生化危机》新作。签名活动的发起人Kaiser表示，《生化危机》系列过去的辉煌业绩都是在PS系列平台上取得的，他们应该能了解PSP版的《生化危机》将会取得怎样的成功。这些玩家认为，PSP版的《生化危机》也将相当成功。到截稿时止，已有26 111位玩家在这个网站上投票支持该请愿。



Psp
Read about the psp in NYTimes.com's Technology section

Easy K1/K3 Visa Service
Fast, easy and affordable visas. 100% success rate guaranteed!

Ads by Google

Resident Evil game for the PSP

View Current Signatures - Sign the Petition

To: Capcom

We, PSP (Playstation Portable) owners would like Capcom to release to our beloved handheld game console at least one of the games from there famous survivor/horror franchise : Resident Evil .
We are also aware of the fact, that there is already a PSP version of the first Resident Evil game on the PSN (Playstation Network) but because of the lack of PS3 systems we cannot purchase this game .
Seeing the history of Resident Evil games on Playstation consoles, we can guarantee you, that the game will be a success .
Hope that this and the abundance of signatures that will come is enough to finally take a step and make our dreams come true .

Sincerely,

The Undersigned

Click Here to Sign Petition

View Current Signatures

玩家联名要求Capcom开发PSP版《生化危机》

玩家请愿的事情层出不穷，游戏开发企业从来都相当重视玩家的意见，像《魔兽争霸》里熊猫服装问题就是这样的一个例子。据说Capcom官方对这次《生化危机》的请愿还做了回复。正是玩家的热情，支撑和推动着游戏企业的开发，这样说也许并不为过——虽然游戏开发企业并不是每次都直接采用玩家的意见，但显然他们是无比重视玩家的。每个开发者都知道，如果自己的游戏成功了，最大的成就感来自于哪里——是玩家的认可。

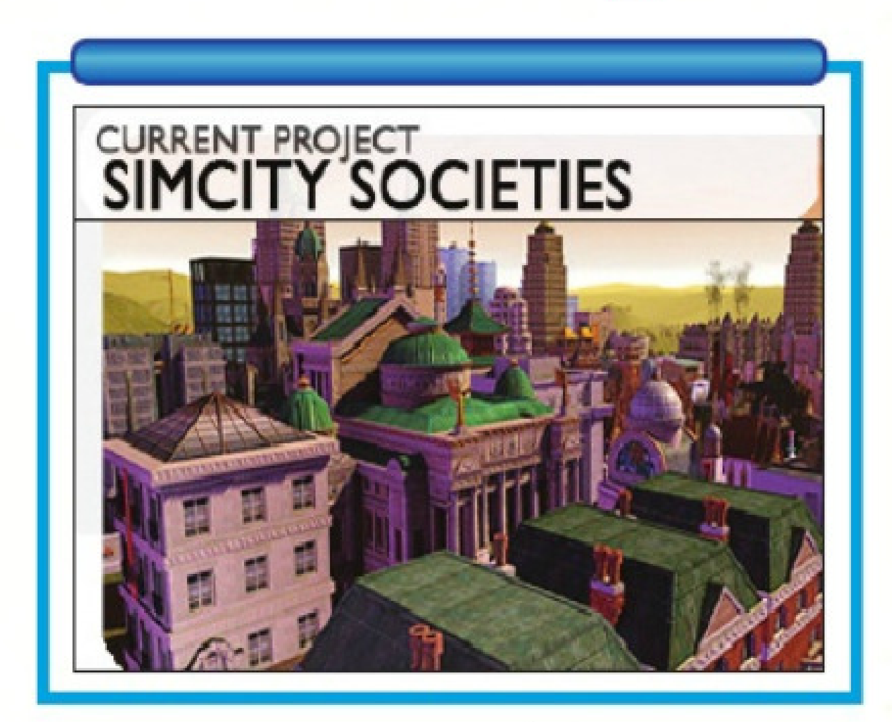
另一个令人感到温暖的新闻，是热衷于《仙剑奇侠传》的玩家组建起的论坛“中国仙剑联盟”，在8月31日收到了上海软星提供的11 036元人民币奖励性资金支持。一个民间游戏爱好者论坛，之所以能得到来自游戏开发企业官方的资助，这显然是与《仙剑奇侠传四》良好的销售业绩分不开。这笔钱从数目上看固然不算多，但考虑到国产单机游戏现在所面临的发展环境，已经难能可贵。而使这一切实现的，还是来自于玩家购买正版软件的热情。“中国仙剑联盟”9月1日在论坛里也发表了一篇感谢信，对上海软星一直以来对“中国仙剑联盟”的支持表示感谢，并将会把这笔资金全部用于“仙盟”的日常运营与维护工作，保证“仙盟”站点的持续、正常、稳定运行。

玩家的热情往往是最单纯、最热烈的，所有希望游戏产业能不断发展壮大的，除了在这个行业里谋生存的人外，恐怕全是热情的玩家。至于关心《仙剑奇侠传四》的玩家，你们也可在本期“锋利的盾”栏目里看到游戏开发商上海软星对你们所关心问题的回答。P

SimCity Societies
模拟城市——社会

■ 北京 Morgana@NTRPG.org

模拟	制作：Tilted Mill Entertainment	上市日期：2007年第四季度
	发行：美国艺电	推荐度：★★★★



说到“城市建设类”模拟游戏，就不得不提Maxis的“模拟城市”系列和Impression（现已重组并改名为“Tilted Mill”）的“凯撒”系列。它们一个见证了小型高科技数码城市的发展，一个重现了古文明城市的兴衰；一个强调城市的宏观建设，一个注重人民的微观生活。现在，这两部虽属同一类型但实际格格不入的作品，以一种奇怪的方式走到了一起：“模拟城市”的标题+“凯撒”的制作组。这其实是由于Maxis被无尽的“Sims”绊住了手脚，“模拟城市”之父Will Wright也忙于制作新作《孢子》，而EA又不希望将此金字招牌束之高阁，于是《模拟城市——社会》就此诞生。

兴起，社会动力是城市

首先，Tilted Mill声称这是一款全新的“模拟城市”，原作中泾渭分明的地区规划系统将不复存在，取而代之的是财富、工业、知识、虔诚、创造和秩序这6种“社会动力”，它们是决定城市的整体风格和社会发展的关键因素。例如，“虔诚”类别的修道院、农场等建筑可以让玩家打造一个理想中的田园小镇，虽然经济并不那么发达，但静谧安逸的氛围和阳光普照的气候总是会让人感到心旷神怡。


中世纪风情画卷

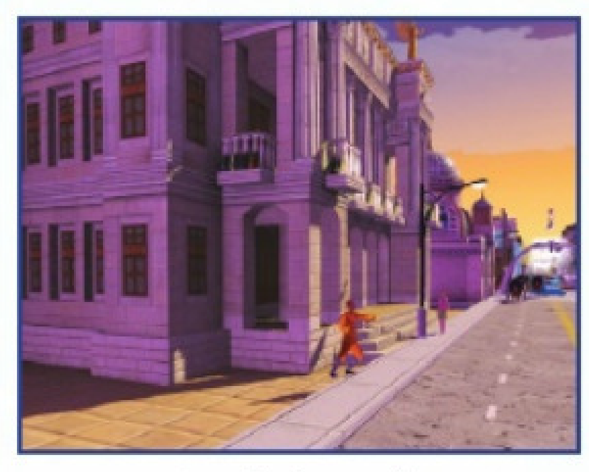

万圣节主题的城市

建造，不一样的模拟城市

《社会》摒弃了原系列“学院派”的严谨作风，更倾向于激发玩家的灵感与创造力。玩家无需再为铺设水管电网、宠杂的交通网络和无可避免的空气污染等治理一个城市所必须解决的问题而操劳了（那些絮絮叨叨的“顾问”也因此下岗了），如何创造一个风格鲜明、生动鲜活的城市才是各位未来市长们需要操心的事情。游戏精心设计了350余种建筑，从现实到童话、从乡村到都会，从中世纪到未来派一应俱全。建筑的发展也不像前作那样大起大落，它更注重细节的描绘。例如，当你在街道两旁修建了童话风格的建筑，你会发现街灯变成了五彩缤纷的糖果色。而在政府机构云集的区域，监控摄像机会自动出现并开始监控市民的一举一动。


传统的俯瞰视角


风格各异的房屋


庄严的市政大楼

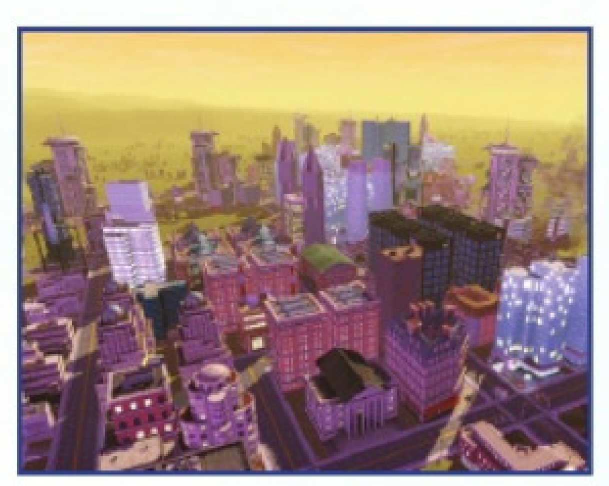
游戏的地图不再是一些典型的城市模板，而改为任务导向的沙盒模式。游戏开始时只有15%的建筑提供给玩家，在完成特定目标后将会获得新的建筑和奖励。游戏的目标会随着玩家所选择的发展方向而改变，例如现代都市的目标就以经济发展为主。

前进，生活在模拟城市的人们

新作的副标题是“社会”，这也体现了Tilted Mill游戏“以人为本”的风格。市民们首次被赋予了喜怒哀乐的情感。例如，在工业城市生活的人们往往会由于收入低而感到烦燥，轻则工作效率低下，重则罢工。你可以通过修建酒吧等娱乐设施提高他们的情绪，但同时也会导致酗酒、斗殴等恶性事件的上升。如何权衡这其中利弊也是玩家所面临的全新挑战。城市的人口不再是一个虚无的数字，它实实在在地反映了城市的现有居民和就业率。

从目前公布的资料可以看出，Tilted Mill的这款《模拟城市——社会》有不少“凯撒”系列的影子，甚至连引擎看起来都颇为相似。虽然削弱了细节管理和复杂程度，但“社会动力”和市民情绪值的引入也为这个系列注入了新的活力。能否像《模拟人生》那样再创一个商业奇迹我们暂时无从得知，但这样大刀阔斧的改变势必会在该系列的Fans中引起轩然大波，希望届时Tilted Mill能给东家和玩家同时献上一份完美的答卷。P


未来派风格的建筑


黄昏余辉下的城市一角


摩天轮与糖果屋

Devil May Cry 4
鬼泣4

■ 江苏 老黑

动作	制作：Capcom	上市日期：2007年第四季度
	发行：Capcom	推荐度：★★★★☆

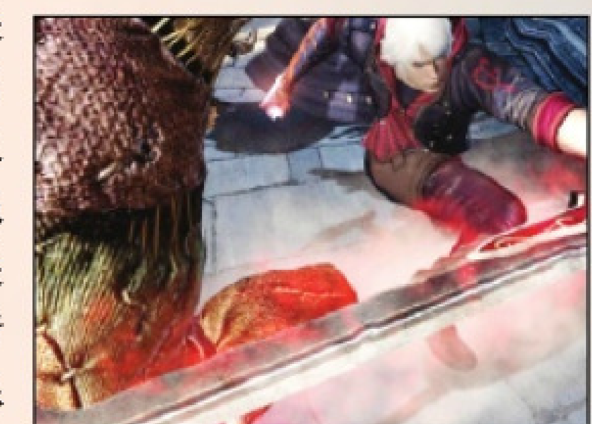
新一代猎魔人登场

《鬼泣4》（下文简称DMC4）的主角尼禄乍看上去和但丁的形象差不多：同样的大剑双枪、同样的飘逸银发、同样的红色斗篷。而当游戏资料进一步公布之后，我们才发现，二者不但在装备、招式上截然不同，在故事的设定中，二者的身份也是对立的。

DMC4的故事发生在一代和二代之间的一段时间。欧洲大陆沿海要塞福都纳，是以斩妖除魔为使命的团体“魔剑教团”的大本营。这个团体崇拜传说中的魔界战士斯巴达，也就是千年前对抗魔界的但丁之父。而这个团体却遭到了来自猎魔人但丁的血洗。但丁为何会袭击这个正义阵营，其原因不得而知，也有可能是魔界用变身术来栽赃嫁祸（一代中魔帝创造崔西诱骗但丁的本领，相信不会这么快就丢了吧）。但无论如何，这一结果导致了魔剑教团对但丁的通缉，尼禄奉命“下山”进行复仇。当他因任务不果重回故乡时，却发现这里已经被恶魔占领。


游戏的色调偏向初代

就目前得到的资料看，尼禄的身份是一个谜：尼禄和但丁相互仇恨，他的手臂寄生有恶魔的成分，并且其相貌也和但丁相似。因此，尼禄极有可能就是DMC3中和但丁不共戴天的兄长维杰尔。制作人小林裕幸也表示过，维杰尔将会在本作中以一种“意想不到”的方式登场。今年的E3上，制作组重点展示了但丁在DMC4中的回归——他的复出是作为Boss形态出现的。但制作组又表示，但丁会在和尼禄的激烈对抗以外，有着自己的任务和使命，游戏中甚至还有操作但丁的流程（并不是通关后的隐藏角色）。因此，新老恶魔猎人之间又可能会是一种既有斗争又有合作的关系。这不免让人猜测，莫非尼禄就是恶魔战士斯巴达的“转世灵童”？


一眼看上去，还真难分清这究竟是但丁还是尼禄

刀剑、枪炮与玫瑰

DMC中，但丁可以使用雷剑、火拳套、斩魔刀3种特殊武器；在三代中，其武器更是五花八门；DMC4中的“魔剑教团”是一个非常传统的骑士团体，拒绝使用剑以外的武器。尼禄所使用的大剑名为“红色皇后”，剑柄上有类似汽车油门的喷射控制装置，可以使剑的力量、灵巧得到完美的统一。DMC4中主武器的设计思路，不是前作中各种武器组合所造成的连击快感，而是以“红色皇后”为基础，通过各种能力的强化，从而以新型的剑击技巧玩出更多的花式。

但丁所使用的半自动双枪是“白象牙”和“黑檀木”的组合，尼禄则使用一支名为“蓝色玫瑰”的超大号左轮。在射速上，“蓝色玫瑰”肯定无法和但丁的浮空乱射相提并论，可能无法发挥在中远距离上的牵制效果，但它的威力极大。“蓝色玫瑰”经过特殊的改造，拥有双枪管，可以同时发射两发子弹，代替主战武器使用都显得绰绰有余。


和但丁相比，尼禄似乎就是一个蛮力型角色

新公布的角色雅格兰斯，身份是教团的发明家

恶魔之手是尼禄同但丁相比最大的不同，它可以施展但丁所没有的抓投技。在前3款作品中，新技能在习得后大都是以武器为基础进行释放的。在新作里，尼禄整体能力的提升，都是依靠对恶魔之手的强化来实现的。从日式游戏的惯用设定方式来看，为这个“邪物”不断注入能量，最终可能导致主角正义的化身被恶魔的力量吞噬，看来我们也要为尼禄在DMC4中出现这种情况提前做好心理准备。

就目前演示动画中的情况来看，尼禄的招式更突出了一种力量和杀气所组成的狠劲。用恶魔之手将敌人抓过来之后进行刀枪组合虐待，或者将虐待后的敌人用恶魔之手砸来砸去，是常见的一幕。这和但丁的风格有着较大不同。后者主要是借助弹性的动作，用各种技巧将力量以后发制人的方式进行发挥。但因为大量的抓投技组合本身就运用了恶魔的能力，因此玩家呼声很高的魔人变身技能，可能不会在DMC4中回归——从目前公布的图片、视频来看，还找不到任何魔人存在的证据。

三平台同期发售

DMC4由Capcom自主研发的通用引擎Framework打造，在不久前发售的PC版《失落的星球》中，我们已经见识到这个引擎的非凡表现力。稻船敬二在GDC07的演讲上表示，Framework适合Xbox 360和PC游戏的开发，二者之间的移植也将易如反掌。本次的DMC4，将是Capcom首次横跨PC、Xbox 360和PS3平台同期发售的作品。制作组已经表示，3个版本在画面、游戏内容和难度方面是完全一致的。当然，如果你的USB接口上还没有连接上手柄，PC版玩起来肯定是最难受的。

Frontlines：Fuel of War
前线——战争燃油

■ 江苏 防弹手柄

第一人称射击	制作：Kaos Studios	上市日期：2007年第四季度
	发行：THQ	推荐度：★★★★

《前线——战争燃油》（下文简称FoW），是一款以《战地》系列为参照开发的未来题材射击游戏。故事虚构了距今20年后，石油危机导致了世界分裂为两大军事集团，世界大战重燃战火。在提供充分的线上对抗模式的同时，游戏的单人部分同样是制作的重点之一。

《变形金刚》式的重装设计

由于是标准的FPS游戏，在游戏方式上不可能有太多的进化。作品的最大亮点，在于近未来的武器设计。游戏中出现的战争兵器，有现役制式装备和艺术加工组成的武器。在前者中，我们将会看到悍马、M1A1坦克、F-18大黄蜂等经久不衰的兵器；而后者，则主要由实验性兵器为基础改造而来，如无人驾驶的卡曼奇直升机、Su-47战斗机等。科幻武器中也有不少原创设计，如主要战车“M4鲍威尔”，是由现役的布拉德利步兵战车进化而来，装有一门25mm机关炮和130mm有线制导反坦克导弹。从配置上来看，其火力并不算强大。最具想象力的莫过于变型的设计，传统装备经过变型之后，可以产生更为广泛的用途。如“M4鲍威尔战车”就可以变成一个固定的弹炮合一系统，由一门四联装机炮来迎击对方的空中兵器和导弹，并且可以拥有一门150mm口径的穿甲炮，成为标准的坦克歼击火力点。部分地面重装单位可以在常规状态（高机动、低火力）和变形状态（强火力，低机动）之间进行转换。在变形状态下，玩家通过远距离遥控的方式来发挥各种固定火力点的威力。

《变形金刚》中既有擎天柱、威震天这样的巨型机器人充当战场上的中流砥柱，也有像机器鸟这样的小不点，以无孔不入的方式完成大块头无法完成的任务。FoW也不例外，在各种变形重装备以外，双方阵营的士兵还可以使用只有玩具汽车大小的哨兵机器人，用于各种战场支援。哨兵机器人分为空中和地面两大类。前者的品种单一，只能完成侦察任务，启动后玩家会以《尖峰战士2》中的无人机视角，对敌控制区域内的敌情进行侦察。而地面机器人随着使用次数的增加，可以进化为3个等级。一级哨兵从事侦察任务，升级后可以运送C4炸药、反坦克地雷，以神不知鬼不觉的方式，给重型坦克的薄弱部位送去一份“大礼”。最高级哨兵除了可以完成侦察、偷袭任务外，还可以根据战局的变化，安装速射炮、榴弹发射器等各种压制性武器，由单兵进行遥控，充当小队突袭的急先锋。

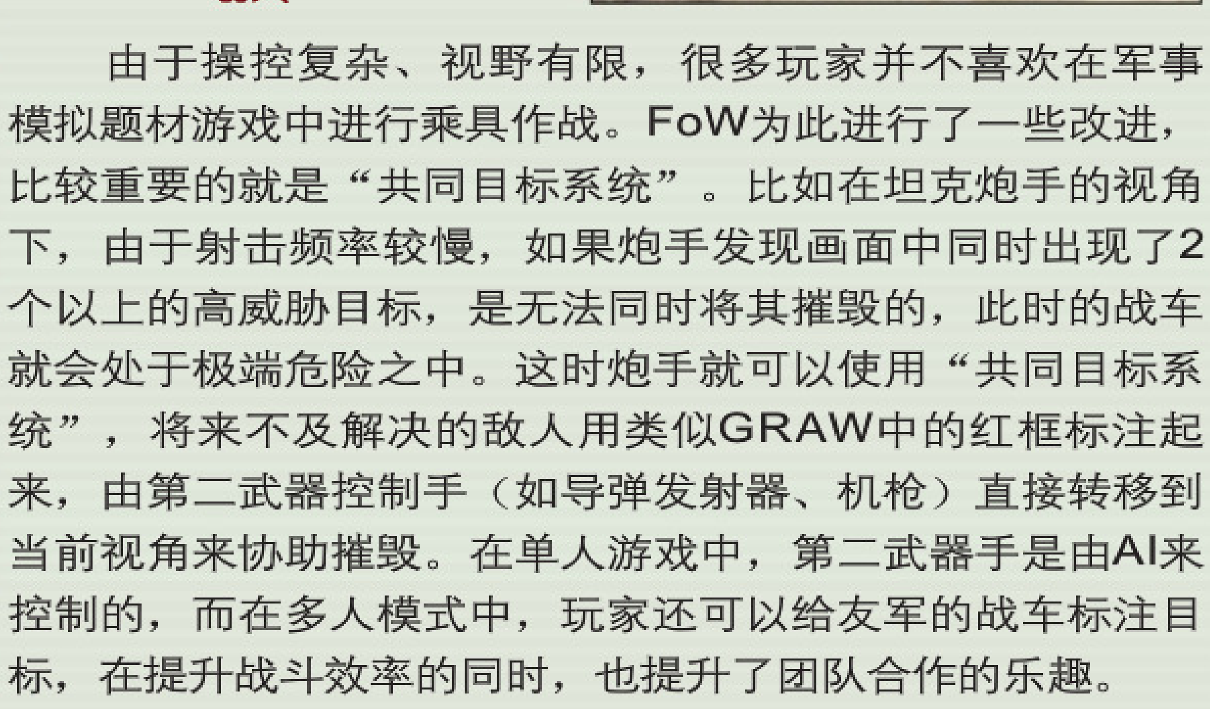


“硕果仅存”的油田，是两方军事集团争夺的焦点

车类战斗视角的进化



画面中间的就是防御性哨兵机器人

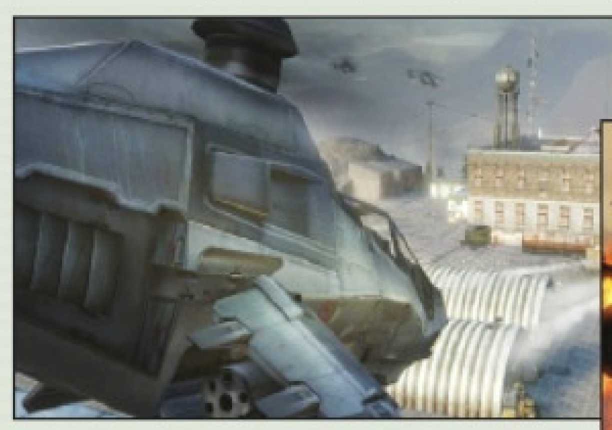


不知FoW中的直升机是否和《武装突袭》中一样难以驾驶？

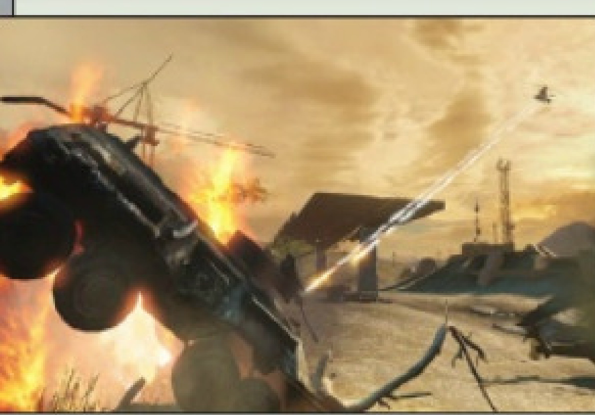
由于操控复杂、视野有限，很多玩家并不喜欢在军事模拟题材游戏中进行乘具作战。FoW为此进行了一些改进，比较重要的就是“共同目标系统”。比如在坦克炮手的视角下，由于射击频率较慢，如果炮手发现画面中同时出现了2个以上的高威胁目标，是无法同时将其摧毁的，此时的战车就会处于极端危险之中。这时炮手就可以使用“共同目标系统”，将来不及解决的敌人用类似GRAW中的红框标注起来，由第二武器控制手（如导弹发射器、机枪）直接转移到当前视角来协助摧毁。在单人游戏中，第二武器手是由AI来控制的，而在多人模式中，玩家还可以给友军的战车标注目标，在提升战斗效率的同时，也提升了团队合作的乐趣。

四两拨千斤

在《战地2》中，扮演步兵的玩家，最怕面对的情况就是敌人的主战坦克出现在自己的视野中。即便有反坦克装备，很多时候玩家在强大火力压制下，也会陷入进退两难的窘境，这和现实完全一致。FoW为了不破坏扮演步兵的乐趣，游戏中也会为步兵兄弟量身打造一些用于“四两拨千斤”的装备。如一种单兵使用的温压弹，只要一枚就可以将坦克炸得底朝天，不过前提是你能够让对方的坦克乖乖地出现在你的投掷距离内。还有一种为智能炸弹提供引导的激光照射装置，要发挥它的作用，玩家必须暴露在坦克的火力之下至少5秒去使用这种装备，才能将目标数据传送给空军。无论何种反坦克器材，都需要有人挺身而出，为射手提供掩护、吸引火力。团队合作，将是完成FoW中单兵斗坦克的唯一法则。P



基地内景



再度燃起的世界战火，使地球笼罩于一片硝烟之中

Condemned 2：Bloodshot

死刑犯2——充血

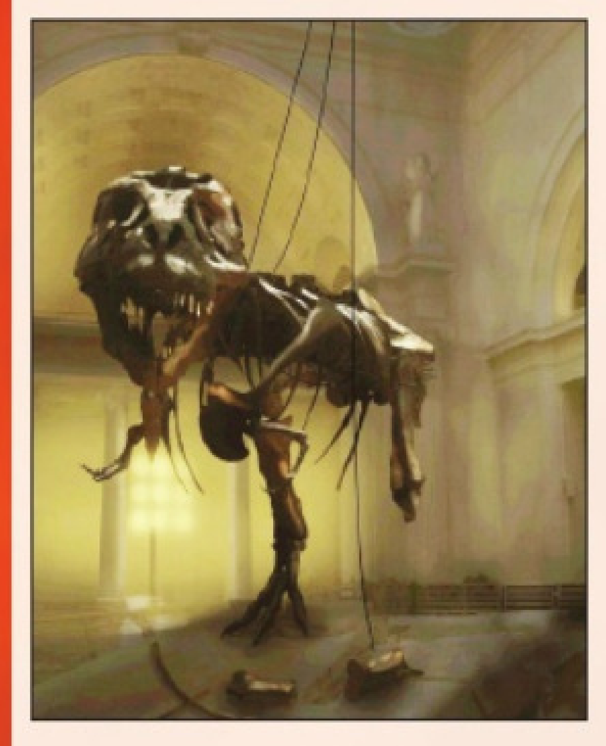
■ 成都 Shyso



第一人称动作解谜	制作：Monolith	上市日期：未定
	发行：SEGA	推荐度：★★★★

《死刑犯》曾经是Xbox 360主机的首发游戏之一，独占合约期满后发售了PC版，并以其独特的游戏体验吸引了大量玩家。本次E3上，SEGA发布了一些关于其续作《死刑犯2——充血》的消息和新的截图，喜欢前作的玩家一定会迫不及待地想知道它究竟会有哪些变化。

《死刑犯》并不是个适合所有人的游戏，其与众不同之处主要有3点。首先是次世代级画面效果下恐怖的气氛渲染，其次是十分少见的第一人称视角的近战战斗方式带来的带入感，还有就是以犯罪调查为推进方式的充满悬念引人入胜的故事。那么续作会在前作的基础上有着怎样的发展呢？



《死刑犯》的画面已经达到了DX9时代的极致，而2代中所使用的引擎依然是前作所使用的Monolith自行研发的F.E.A.R，因此在画面上并不会有太大变化。也就是说，如果你不换显卡的话，那么续作玩起来会和前作一样。不过在游戏场景和气氛渲染上，续作增加了室外场景以及天气变化等新要素。如果你厌倦了前作没完没了的黑洞洞的走廊，或许续作可以给你带来一些新的感受。

本作的最大变革是战斗模式的进化。Monolith充分听取了玩家对前作的战斗方式过于单一的抱怨，改进了不断重复格挡、攻击的枯燥战斗模式，添加了诸多新的战斗手段。首先，在赤手空拳的情况下，玩家除了拳打脚踢之外有了第3种新的选择：擒抱。当你抓住对手之后，可以借助环境给他以重创，比如把他的脸砸到墙上。其次，在近战武器方面也有了更多的选择。前作中那些从头用到尾的消防斧、水管、木板、铁锤当然依旧健在，同时大量的新武器被添加了进来。凶残一点的有带着混凝土块的钢筋，幽默一点的有水桶砖头之类，不过依旧没有人间凶器——折凳。同时，近战攻击还可以使用不同的力道发出轻攻击和重攻击，并且可以通过将攻击和防御进行组合形成连续技。怎么样，听上去是不是有点格斗游戏的味道？最后，在远程武器方面，Monolith作出的承诺是：玩家能够使用枪支的时间将会是前作的2倍。不过玩过前作的话你就会知道，就算是翻上4倍怕是也占不到整个游戏流程的1/4，大部分时间还是要一路挥着铁管大锤杀过去。此外，远程武器的种类也有所增加，甚至还加入了诸如十字弓之类的远程冷兵器。

在故事方面，续作始于前作故事结束的一年后。此时游戏的主人公Ethen Thomas因为前作的遭遇变得十分消沉，整日靠酗酒麻醉自己，也因此被FBI停职，不过他的前搭档的离奇失踪使他又重新被启用。他将会面对什么样的阴谋呢？故事的编写者依然是前作的剧情作家。如果你喜欢前作的故事，那么你肯定不会失望。

在解谜方面，续作在前作受到好评的CSI式的犯罪现场调查的基础上锦上添花，将会给予玩家更多新的调查工具，并且加入了选项式的主观判断部分以完成更加深入的调查。例如你在一个犯罪现场发现了一具尸体，那么你要通过判断这具尸体的特征，如身高、年龄、性别等来调查其身份。根据你判断结果的准确程度，你可以获得或多或少的调查点数，但是这个点数的作用目前还未知。

前作中收集鸟尸和铁片来开启原画设定等奖励内容的方式是否会被继承下来目前尚未公布，不过游戏内的收集要素肯定是少不了的。

最后值得一提的是，续作的多人模式将有多种不同的游戏方式。最常见的死亡竞赛当然不可或缺，比较有新意的有一种名为“斗阵俱乐部”的类似竞技场的多人模式。这种模式中玩家要连续进行单挑或者一挑二、一挑三一直打死为止，坚持时间最长的人可以名列官方排行榜的榜首，在单机剧情模式下打败的敌人和使用过的武器都可以在这种模式中选用。过去曾经有过一些第三人称视角的近战类网络游戏都是昙花一现，未能大红大紫，比如Humanhead的《北欧神话》，不知本作能否开辟第一人称近战游戏的对战新天地。

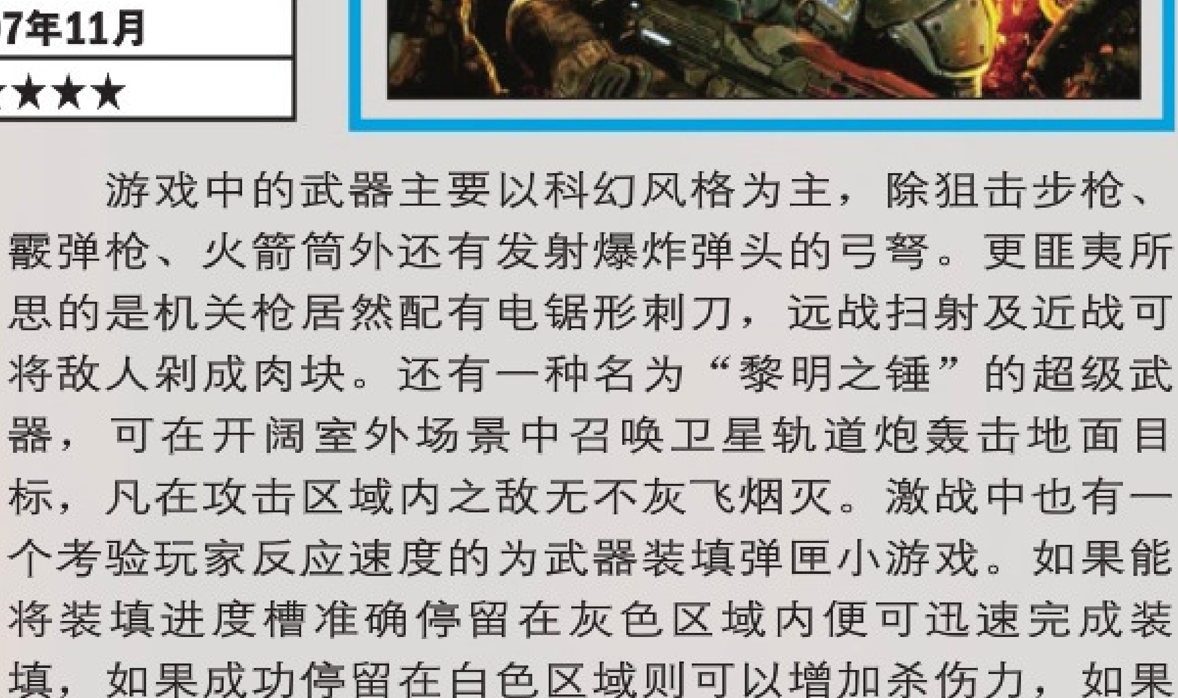
最后有一个坏消息和一个好消息。坏消息是本作将在2008年初发售游戏机版本，这也就意味着PC版最快也要等到08年下半年；好消息是你可以在这段时间里多赚点钱买块好显卡。P



Gears of War
最酷的战斗——战争机器

■ 贵州 打死伟大

动作射击	制作：Epic Games	上市日期：2007年11月
	发行：微软	推荐度：★★★★



家用游戏机一直被认为在图像技术表现力上难以匹敌高端PC，但新一代家用主机如Xbox 360以及PS3等正在逐渐改变这种传统观念，微软公司于2006年在Xbox 360主机上推出的动作巨片《战争机器》令整个游戏界都大吃一惊。这款以《虚幻3》引擎开发的游戏不仅拥有可媲美PC平台的强悍画质，在娱乐性方面也达到了动作射击类游戏的新高度，极具暴力色彩的战斗更深得欧美玩家欢心。满载着Xbox 360上的辉煌战绩，《战争机器》又将手伸向了PC玩家。即将于今年年底上市的PC移植版将充分利用PC特有的抗锯齿优势进一步提升图像品质，此外，PC版中还将增加一些新的游戏特性和关卡，估计这回该轮到Xbox 360玩家们垂涎欲滴了。


马库思和他的德尔塔小队

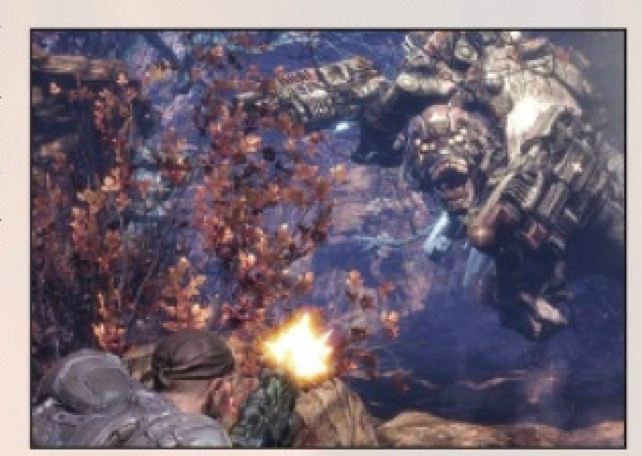

饱受外星人蹂躏的未来世界

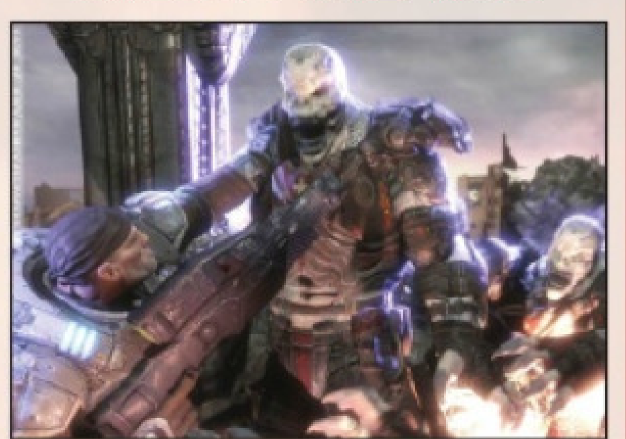
《战争机器》属于那种重金属摇滚粗犷风格的动作游戏，故事背景为未来世界蝗族外星人大举入侵地球，浩劫之后残余人类组建政府联合体奋起抵抗。游戏主人公马库思·菲尼克斯曾当过兵，但被指控叛变而服刑坐牢。怎奈马库思老兄一心报国，在战友们的帮助下他成功越狱并率领一支战斗小分队开始了打击外星侵略者的战争。游戏中，包括马库思在内的战斗小组成员们无不身材健硕粗壮，仿佛一帮刚从健身房走出来的职业选手。这帮好汉身披厚得夸张到极点的重铠，手上拿的家伙怎么看都像有百八十斤的份量。游戏战斗风格酷似《彩虹六号——拉斯维加斯》，第三人称视角模式下主人公以各种场景建筑物为掩体向敌人实施隐蔽射击，敌我双方在掩体后相互对射并伺机迂回包抄。交火中敌人的枪法相当精准，即使是探头张望也要小心，稍慢半拍就会被流弹击中受伤。被击中后，画面上会出现一个齿轮形图标，受伤程度越重图标显示部分就越完整，如果全部显现那就意味着人物已经阵亡。如果受伤时能及时躲回掩体，只要不继续遭受攻击，片刻休息后主人公即可完全康复。在多人模式的战斗下情况会变得更血腥，被击倒在地的玩家不会死亡，如果身边有队友可将其复活重新投入战斗。对战中要彻底消灭一名玩家扮演的角色，需要大威力武器或电锯之类的东西；此外，还可直接用脚踹踩、割除对手头部将其以血肉模糊的方式终结。


与外星步兵短兵相接

游戏中的武器主要以科幻风格为主，除狙击步枪、霰弹枪、火箭筒外还有发射爆炸弹头的弓弩。更匪夷所思的是机关枪居然配有电锯形刺刀，远战扫射及近战可将敌人剁成肉块。还有一种名为“黎明之锤”的超级武器，可在开阔室外场景中召唤卫星轨道炮轰击地面目标，凡在攻击区域内之敌无不灰飞烟灭。激战中也有一个考验玩家反应速度的为武器装填弹匣小游戏。如果能将装填进度槽准确停留在灰色区域内便可迅速完成装填，如果成功停留在白色区域则可以增加杀伤力，如果错过两段奖励区域装填弹药将花费更长时间，这个精心设置的小游戏使战斗充满了更多变数。

与家用机版本相比，本作PC版增加了5个新关卡。在原作第5幕中，马库思带领的德尔塔小队遭到一只足有40英尺高的外星巨兽布鲁玛克追杀，家用机版本中布鲁玛克仅作为CG动画里的角色出现，但这次PC版本新增的5关都以马库思等人反击布鲁玛克的激战为线索，最后他们还要与这只巨型怪兽展开真枪实弹的决战。PC版多人模式在原先16张地图基础上，又增加了3张新地图和山丘之王新模式。3张新地图中“院落”为都市废墟场景，“避难所”为哥特风格的大教堂场景，“黄金之袭”则是一个巨大露天矿坑底部的钻井平台上。新增地图中最大的尺寸为1920×1200，据说只有高端PC才能运行顺畅。操作方面，PC版也全盘继承了家用机版的风格特点，玩家可以使用手柄，也能用键盘鼠标操作。空格键将成为最常用的动作热键。在掩体后按住空格键，能使主角紧贴掩体避免敌火力伤害；按住空格键的同时再点鼠标右键；可探头查看敌情；放开右键主角会自动缩头隐蔽；在空旷地形上按空格键，可使主角蹲低身子狂奔以减少中弹几率。PC版的最后一个大礼包是随游戏附带的关卡编辑器，有点基础的玩家可以利用这个软件自创第三方MOD；不过令家用机玩家们遗憾的是，这些新地图将只能用于PC版本。


各种匪夷所思的外星人形兵器


张力十足的凝聚一刻

《战争机器》已在Xbox 360平台上完美证明了自己的实力，等待着它的PC玩家们不必对这款游戏的精彩抱以置疑态度。相反，他们更应该担心的是自己的PC硬件是否能够使这款豪华大作流畅运行。P



诺森德地理志

《魔兽世界——巫妖王之怒》全面预览

■艾泽拉斯国家地理 Penguinman

2007年8月3日，是一个令世界其他地区玩家欢欣鼓舞却让中国玩家五味杂陈的日子。暴雪娱乐在BlizzCon上兑现了一年前的诺言，如期公布了《魔兽世界》的第二部资料片《巫妖王之怒》（Wrath of the Lich King，以下简称为WLK）。与《燃烧的远征》（TBC）中探索外域一样，WLK仍然是对《魔兽争霸III——冰封王座》故事主线的拓展与延伸，而这一次玩家的冒险之旅将深入极北之地——诺森德。等待玩家的，正是昔日的人类王子阿尔萨斯，以及那寒冰宝座的真正主人——巫妖王。

关于故事背景

我们都还记得，在《冰封王座》中，深入诺森德的阿尔萨斯在击败伊利丹之后，挥剑斩碎了冰封万年的王座，并戴上了巫妖王的头盔，成为诺森德的主人。《冰封王座》的故事到此便暂时终结，而玩家将在WLK中深入极北之地，成为这段故事新的主角。

位于世界北端的诺森德，过去曾属于卡里姆多大陆，然而萨格拉斯之眼的威力将诺森德生生与卡里姆多剥离。它渐渐向北漂移，最后变成了一块常年冰封的土地。阿尔萨斯和巫妖王是这里的主人，任何胆敢踏足这里的不速之客，都将遭到阿尔萨斯强大军队的攻击。以下是诺森德的主要地区：

考达拉（Coldarra）：北风苔原西边的一座岛屿，蓝龙之王玛里苟斯的巢穴就在这里。岛上遍布着被冰封的兽人、纳迦、巨魔等生物，以此警示那些胆敢踏足的人。

晶歌森林（Crystalsong Forest）：翡翠梦境之树所在的森林，不过除它之外的所有树木都被魔法变成了水晶。在这里除了绿龙之外，就只能看见水晶傀儡了。

灰熊山（Grizzly Hills）：灰喉熊怪的居住地，矮人挖掘场索尔莫丹（Thor Modan）和巨魔所建造（后被天灾军团占据）的达卡萨隆要塞（Draktharon Keep）的所在地。这里还有一个与这些熊怪同名的副本——Grizzlemaw。

凛风海湾（Howling Fjord）：阿尔萨斯当年在诺森德的登陆点。他的残部在这里修建了联盟城市瓦加德（Valgarde）。有证据表明，瓦加德有直通安德麦（地精主城）的航船，而WLK的第一个副本Utgrade Keep就在这里。

冰冠冰川（Icecrown Glacier）：当年，基尔加丹把耐奥祖的灵魂装在一个水晶中，扔回了人类世界。水晶落在冰冠冰川深处，撞击产生的强大冲击力形成了冰封王座。这里的冰冠城堡（Icecrown Citadel）是天灾的大本营。

索拉扎尔盆地（Sholazar Basin）：一片冰原中的热带丛林，和环形山颇似，诺森德这样凉快的地方居然会有这种生态存在……

北风苔原（The Borean Tundra）：诺森德的西南沿海栖息着许多高智商的海象——其实是一个叫海象人（Tuskarr）的部族，而格罗姆之子玛格汉在这里建立了部落的战歌要塞，远古牛头人（Taunka）也居住在这里——总之，这里会是诺森德最热闹的地方。

风暴之峰（The Stormpeaks）：800年前艾格文与萨格拉斯大战三百合的地方，第三座泰坦之城Ulduar也在这里。

祖尔德拉克（Zul'Drak）：没创意的巨魔又在这里安营扎寨了，名字更没有创意，叫做德拉卡莱（Drakkari）……



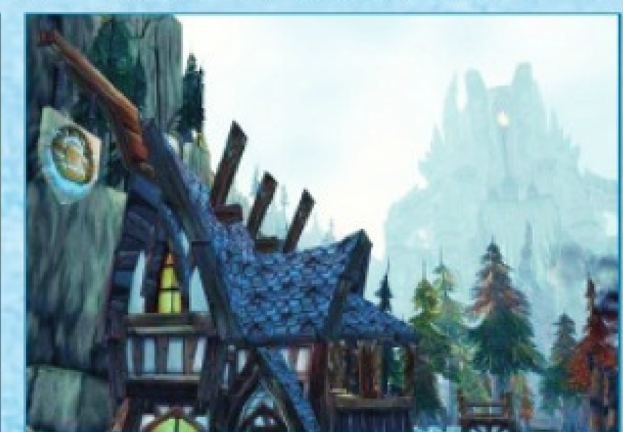
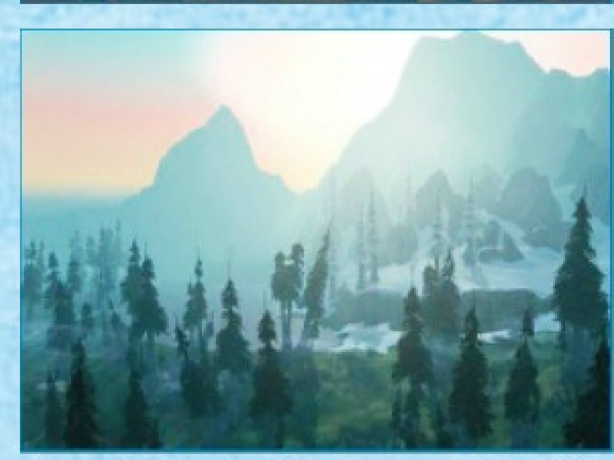
▲ 新的世界地图，两块大陆中间出现了极北之地

魔兽世界——巫妖王之怒 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：国内未定 ●游戏状态：国内未定 ●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/wrath

关于新的盟友与敌人

WLK中新增了几个新的物种，有些是盟友，而有些会与我们敌对。

海象人（Tuskarr）：说实话除了企鹅之外，我最喜欢海象了……柔顺的毛皮、滚圆的身躯、两颗硕大的长牙，憨态可掬的表情，我想不出用什么形容词来描述他们了，总


▲ 暴雪已经习惯了为每次重大更新发布这种风景截图，但大量的猛料还是来自暴雪设计师甚至是官方论坛版主之口

之很想伸手捏捏……海象人是玩家的新盟友——这么可爱的生物要是敌对关系，玩家会造反的。海象人是天生的猎海好手，他们本性淳良，为了远离邪恶的天灾军团被迫过上了游牧生活，在诺森德海边打渔为生。对了，他们还帮忙修建了战歌要塞，可见民风有多么纯朴，感情有多么朴素！而那些矗立在海边的海象人雕像更是让人捧腹……

远古牛头人（Taunka）：牛头人的远房亲戚，一个古老的部族分支。他们曾被认为已经灭绝，其实就生活在冰天雪地的诺森德。从原画中看，这个部族看来非常原始，他们手中的图腾柱甚至还挂着死去族人的头颅与鬃毛。原画中的远古牛头人带有浓烈的萨满风格，据说他们并没有被恶劣的气候所降服，反而能对抗大地与元素（估计新一代的冰抗就得找他们了……）。

冰铁矮人（Iron Dwarf）：这是一个较新的种族，他们是矮人的分支，但是为什么要漂洋过海来此就不得而知了。冰铁矮人皮肤略黑一些，而且暴躁好斗——真没想到这冰天雪地并没有能够平抑冰铁矮人的性情。

大维京人（Vrykul）：一个凶暴嗜血的种族。大维京人身材高大，擅用巨斧，蛮力十足，但是后来他们神秘地消失了。随着瓦加德的建立，他们再次出现，并成为巫妖王的傀儡。据说大维京人是泰坦的创造物，也许我们能从与他们的交战中得知泰坦的些许秘密。

关于阿尔萨斯与霜之哀伤

从群众的感情角度出发，我们在WLK中可以忽略灰烬使者，可以忽略上古之神，甚至可以忽略巫妖王耐奥祖，但阿尔萨斯王子和霜之哀伤是绝对不可以忽略的。虽然人类王子仅仅是个傀儡，或者说是个躯壳，但当初那胯下马、手中剑，长发如雪、来去如风的范儿着实倾倒了众生无数。伊利丹其实正经是个悲情人物，作为《魔兽争霸III》中叱咤风云的恶魔猎手，被流放、被驱使、被仇视姑且不说，这等俯视凡人的英雄人物，还没来得及耀武扬威一阵子，就被25个凡人蹬倒在地，不仅痛打了一番，临走还抢走了象征身份的伊利丹双刀。如果问伊利丹是怎么死的，我觉得十有八九是气死的。

暴雪是一家很能吸取教训的开发商，伊利丹不明不白地这样被干掉，暴雪不会再犯这个错误，尤其是这次要塑造的形象是阿尔萨斯。暴雪明确地在BlizzCon上指出，作为诺森德之王，阿尔萨斯的意志将统御这块土地，他的幻影将无处不在。玩家的行为、队友的行为、团队的行为将会影响到最终的结局。这就意味着阿尔萨斯最终的命运很可能不是死亡，而是被净化、被救赎。如果这种猜想是真的，那么你平时可以选择不同的任务路线，于是走向救赎或毁灭阿尔萨斯的路。挑战巫妖王很可能是最后一战，被救赎的阿尔萨斯很可能成为大战巫妖王时的NPC；也可能是，整场战斗中阿尔萨斯的意识时隐时现，你需要同时面对他和巫妖王，最后将其毁灭或救赎。

当然这都是猜想，不过可以确认的是，阿尔萨斯即便战死，那也是轰轰烈烈地死，不会再像伊利丹那样，败在25个凡人的手上（不过在Raid面前，即使阿尔萨斯与巫妖王同归于尽，那每周同归于尽一次也很骇突……）。

好吧，谈到霜之哀伤。首先，暴雪发布的那张图片肯定是恶搞的。神器只有一行黄字的描述，这怎么可能！关于这把魔剑的讨论焦点无外乎两点：一是这把沾有穆拉丁·铜须鲜血的剑，是否会反噬持有者，把持有者变成杀人不眨眼的魔王。比如说，持有者很可能随机获得一个Debuff，伤害、敏捷、耐力提高若干点，并免疫一切恐惧、控制、昏迷效果（这不是多彩龙兽吗）。持有者会攻击身边的友方，直到效果消失（如此看来，分配给猎人应该是最安全的）。当然与此相比，我倾向于认为暴雪能做出两个版本的霜之哀伤。一把带有浓烈的RPG色彩，可以在特定场合中使用；另一把则属性很强、特效很猛，但并不是逆天到出汁的武器。这样才最为平衡，毕竟和谐才是王道。第二个焦点就是分配了，在这里我不想多说什么，我倒是觉得给死亡骑士拿更好，合情合理。



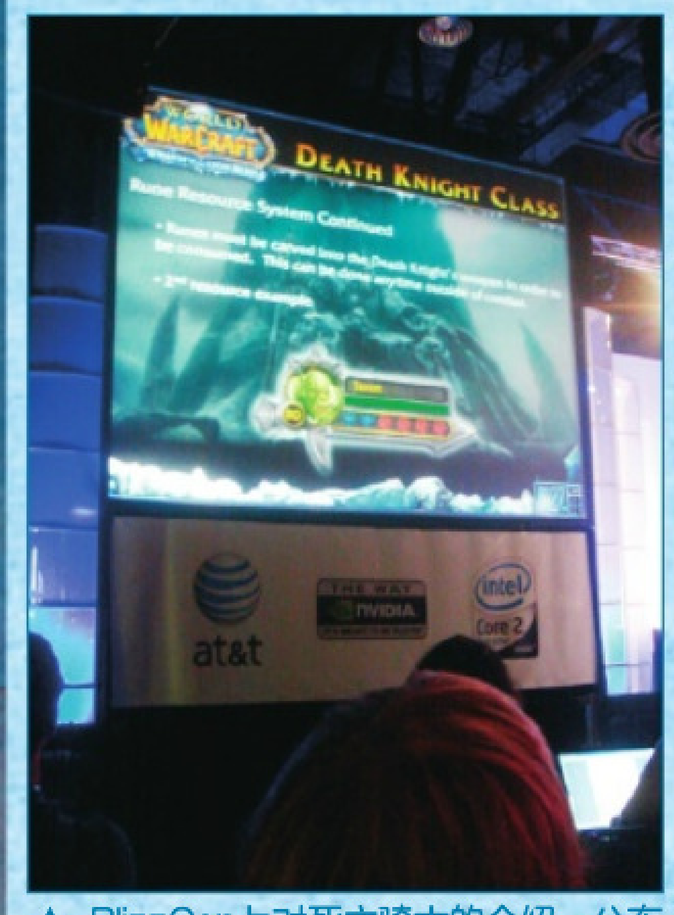
▲ BlizzCon上的宣传册，更多的新内容是在莱比锡游戏展期间发布的

最后我要说个笑话。据称，某中国公会的几位Tank在得知霜之哀伤将在下一个资料片中现身时，他们对这把神器展开了热烈的讨论。逐渐地，热烈变成了激烈，激烈变成了激战，最后几名Tank纷纷退会——理由是在讨论霜之哀伤的分配问题上出现了分歧。好吧，这是一个笑话，但愿永远是个笑话。

关于英雄职业

“到那时你才会明白，你一直是在重蹈我的覆辙（Only then will you understand, you've been following in my footsteps all along）。”这是BlizzCon发布的Trailer中阿尔萨斯的一段独白。看来暴雪是在借阿尔萨斯的嘴，向我们透露第一个英雄职业。在WLK中，《魔兽争霸III》里面的英雄将作为全新的职业亮相。目前关于死亡骑士的相关消息大致有这么几条：

1.死亡骑士拥有血肉之躯，还会使用死灵法术。根据



▲ BlizzCon上对死亡骑士的介绍，公布了技能等一些细节

Trailer中的片断推测，死亡骑士可以从周围的骨骸中召唤阵亡者为他作战，这真是太熟悉不过了……由衷地感叹啊——暴雪只是移植一小下，就会有多少人为之泪流。

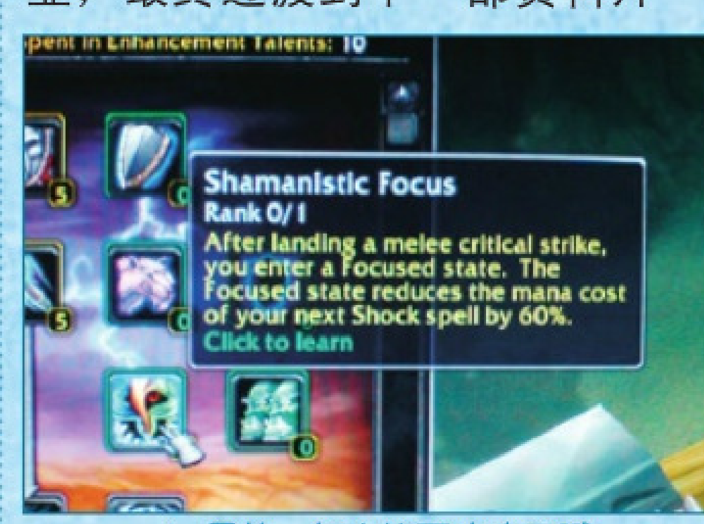
2.根据对暴雪设计师的访谈，死亡骑士身着板甲，使用剑或斧，未来在Raid中的定位将介于Tank和DPS职业之间。作为Tank时将使用双手武器或双持武器，作为DPS时除了普通的近战输出外，还会拥有暗影系和冰系的法术。

3.联盟和部落均将可转职为死亡骑士。看来暴雪已下定决心将阵营结构变得更加相似了，过去萨满与圣骑士各领风骚的趋势一去不回。不过我还是要猜想一下，牛头人变为死亡骑士之后会是什么模样……

4.死亡骑士将不再使用怒气、能量、魔法，转而使用符文剑系统。死亡骑士将符文雕刻到他们的武器上面，以发挥惊人的威力。他们将通过血符文、冰霜符文、邪恶符文的组合镶嵌来获得独有的能力和法术，甚至是天赋，使用符文将会带来冷却时间。不知这种理论上只适合死亡骑士的符文，将如何与别的英雄职业进行搭配。

关于英雄职业的未来设定，在暴雪公布更多信息之前，疑点和猜想还是最多的。如何获得英雄职业，哪些种族可以成为英雄职业，恐怕是受到最多关注的问题。在访谈中，暴雪的设计师这样说：“当条件契合时，玩家可以创建死亡骑士的角色。”当玩家达到80级后，他们可以通过完成一条任务链来解封死亡骑士。届时当你返回人物选择界面时，应该会发现创建新人物界面中会出现死亡骑士的选择。你可以创建一个起始级别较高的死亡骑士，也许是60级，也许是70级。不要担心，暴雪不会再让你去从头练一个80级的死亡骑士。当然，死亡骑士一定会有专门的任务，相信会与阿尔萨斯有一些互动——毕竟王子在你们踏入诺森德时就已经警告过，他无处不在。也许死亡骑士无需完成一些常规任务，而每个职业任务经验值都异常丰厚，否则在PvP服务器，低级的死亡骑士小号还不得被乱刀砍死？

按照BlizzCon上的说法，至少目前暴雪打算让所有种族都可创建，这可能是为了“拒绝种族歧视”。至于英雄职业的定位，有些人的看法是，暴雪将利用英雄职业洗牌现有职业，最终过渡到下一部资料片——面对基尔加丹和萨格拉斯。这个想法肯定要落空了，因为现有的九大职业绝对不可能被放弃，庞大而复杂的平衡设定再加上更为庞大而复杂的物品设定，想要重新洗牌归类几乎没有可能。那么英雄职业的定位是什么？我个人认为，虽然它名为英雄职业，但其实是与现有职业平行的新职业，唯一的区别就是英雄职业看起来会很酷。因此可以说，整体的系统平衡不会因为英雄职业的出现而洗牌或遭到破坏。换句话说，英雄职业想要凌驾于所有职业之上是不可能的，1对1能打过术士倒是有机会。



▲ 是的，怎么能不改改天赋

但不管怎么说，既然死亡骑士第一个登场，那么你完全有理由相信会有山丘之王，会有恶魔猎手。也许不久的将来，我们就可以使用恶魔猎手与死亡骑士在诺森德决斗，阿尔萨斯大战伊利丹将再度上演！

接下来的就是一些非常具体的游戏内容修改了，这里只说眼下更值得我们关注的地方——副本。

关于副本，最大的新闻并不是现场供玩家体验的Utgarde Keep，而是中国玩家最熟悉不过的纳克萨玛斯。暴雪宣称，作为玩家反响最好的副本，Naxx将重新在诺森德出现（暴雪可真能见缝插针，Naxx是飞来的，现在飞回去了，看起来倒合情合理）。飞回诺森德的Naxx将改头换面，暴雪应该会保留少量的经典Boss，其余全部重新设计。何为经典？帕奇维克？希尔盖？拭目以待吧。人数仍然是沿袭TBC的25人编制。显然，暴雪认为25人是一个Raid的合理人数，值得发扬光大。



▲ 《魔兽世界》的高级制作人J. Allen Brack在BlizzCon 07上介绍游戏的相关情况，旁边有试玩版

在BlizzCon上现场提供试玩的Utgarde Keep将是WLK的第一个副本。这是一个70级的5人副本，里面到处都是上面提到的大维京人，这些被巫妖王利用的莽汉们会为我们送上第一批Loot。同时，搁置了一个资料片时间的“血色十字军大领主之剑，灰烬使者”终于有了消息！灰烬使者的后续任务将在Utgarde Keep中展开。根据一张现场截图来看，你需要去这个副本寻回白银之手失落的神器（好像就是灰烬使者），再交给瓦德加的领主伊隆·真理之刃（Lord Irulon Trueblade）。他会告诉你一条噩耗：这把剑已经堕落了，无法恢复原状（不是吧，全白费了？）。然而这把圣洁的剑属于大领主老弗丁，老弗丁大爷才是我们最大的希望……这时旁边一位牧师打扮的杂役走了过来。他除去罩帽，脱掉灰袍，露出一套圣骑士的T6套装，原来老弗丁大爷早就来了。他接过了灰烬使者（不……），并将目光投向远方的冰封王座，“过去是我执掌这把剑，那么这副担子理应由我来扛。阿尔萨斯，你听到了吗？白银之手来了！圣光的制裁将瓦解你的王国！”

呃，难道真的是到头来空欢喜一场吗？目前为止还没有任何进一步的消息，不过这个情节的设计还是能让你过足角色扮演的瘾。

最后，在莱比锡游戏展上，我们从《魔兽世界》的主设计师Jeff Kaplan那里得到了新资料片的更多内容。

1.凛风海湾的5人副本Utgarde Keep将包括两个分支，一个是供70级玩家升级的副本，另一个名叫Utgarde Pinnacle的副本则面向80级玩家。和TBC一样，两者都有普通和英雄模式。

2.暴雪的确在实施加快玩家升级速度的计划。不管怎么说，现在要把一个人物练到80级，听起来就有些令人灰心。而暴雪的打算是，除了20～60级每升一级所需的经验值降低外，完成任务的经验值奖励也将比目前增加约30%。按照官方论坛版主的说法，升级速度的调整计划会在WLK更新之前进行。P



三国烽烟再起
天畅《赤壁 Online》前瞻

在游戏业内，一向热门的三国题材已经被中外开发者们不厌其烦地挖掘过。但在2007年，他们似乎不约而同地将视线聚焦在三国三大战役之一的赤壁之战。由天畅科技自主研发，于8月率先展开技术性测试的《赤壁Online》则是最先与玩家见面的一款。

■北京 Merlin

角色扮演：五种职业，五行天赋

《赤壁Online》虽名为“赤壁”，但游戏开始时，玩家已经可以出生在魏、蜀、吴三国中的一国。从目前开放的4种职业的设定上，我们很容易找到战、法、牧铁三角的影子。稍显特别的是，游戏中的角色可按五行分为5种属性，分别对应攻击、防御等项目。玩家可根据自身五行属性产生的不同辅助效果，体现组队的多样性。

▲ 五行属性是角色修炼中的亮点之一，在组队时显得尤为重要



▼ 玩家选择在不同国家出生，初始的一段经历还是很不一样的

体验三国：章回式的任务架构



▲ 初入游戏，印象最深刻的一点是颇有光荣味道的人物造型



▼ 游戏中加入了独特的“章回式任务”，目的是让玩家体验历史

《赤壁Online》中的任务除传统的杀怪、取物、送信外，还融入了一些喜闻乐见的小游戏，如钓鱼、点火、搜寻宝箱等。此外，游戏中还加入了独特的“章回式任务”，目的是将三国历史章回式地展现在玩家面前。玩家在达到一定官衔时，会获得一个由系统派发的章回任务，它向玩家展示其当前所处的历史环境，并由此引出一系列史诗任务。



组建军府：主宰城市攻防战

在游戏中，玩家可以自发性地建立联盟，这就是军府。军府和一般意义上的游戏公会有所区别，其组成结构分为4阶，包括主公、军师、主簿和军队。军队又分为先锋、前锋、中军和后军。军府的主要作用体现在城战中。在游戏中，你可以3个初级野外争夺地和3个高级野外争夺地为舞台，配合相应国家任务，自发地争夺地图的所属权。对单个玩家而言，也可在野外地图上设置竞技场自由竞技。

在《赤壁Online》中还有一些很有意思的设计。比如在游戏后期，玩家可通过一系列的任务使自己的人物“托世转生”，转生后的人物将拥有更强大的能力。不过，这要你在《赤壁Online》中待得足够久才能体会得到！

威名远扬：完备的称号设定

玩家一定条件下消灭怪物或修炼生活技能达到某个等级之后，可获得头衔。称号分为3类：一类是辨识玩家社会地位的称号，和声望系统紧密绑定，由玩家声望值作为获得称号的判别标准；另一类是玩家之间关系的称号，如夫妻称号、军府称号等；最后一类是“英雄称号”，如抗倭英雄、杀怪豪杰等。其中最实用的是功勋称号，玩家可通过任务或击杀敌对国家玩家获得这一称号。拥有功勋称号的玩家，可在功勋商店里获得一般商店中购买不到的武器和装备。P

赤壁Online
●制作：天畅科技 ●运营：天畅科技
●游戏状态：9月7日第二次技术性测试
●官方网站：http://cb.fyplay.com

改变在何处？《劲舞世界》公测版体验

9月13日，以“嘻哈文化”和“B-Boy竞技街舞”为卖点的网络游戏《劲舞世界》（以下称为GP）开始公测了。这款从画面上透着一股酷劲的游戏，甚至为公测打出了“改变自己，改变世界”的轰动性口号。那么，就让我们亲身体验一下这些改变来自何处吧！

■北京 粉红魅力

玩法：节奏圆环击打

相比目前大多数追求快速击打的音乐舞蹈类游戏，GP别具一格地使用了节奏圆环击打的形式。游戏中，画面中央显示的每一个节奏圆环分别代表一个音符，根据敲打节奏点的时间不同会显示出6种判断结果。音乐响起时，玩家需要应着节奏的变化，在节奏圆环外部的节奏光标移动到节奏点时敲打对应方向键，即可舞出千变万化的舞步了。


▲ 独特的节奏圆环击打方式

▼ 新手可能不太习惯连击键

节奏圆环的玩法分为3种，即单击键、长音键和连击键。长音键和连击键是其中比较新鲜的玩法。长音键由两个节奏圆环组合而成，不再如此前同类游戏中那样按住、放开那么简单。当该键出现在屏幕上时，要在节奏圆环外部的光标移动到节奏点时，按下相应的节奏方向键不放。节奏光标会随着音乐在屏幕上画出麻花状轨迹，直到光标移动到另一个节奏点上，此时放开就可以完成这个颇有难度的按键了。连击键像是一个魔法指环，当节奏圆环上显示出数字时，你需要在节奏光标达到节奏点之前快速连击空格键，击打次数要与数字提示相同！

音乐与舞步：无限丰富

游戏内的歌曲都是以“节奏”为标尺进行筛选的。在内测阶段，游戏已经加入了许多国内和韩日等地区歌手的流行曲目，在公测中更有专为GP谱写的原创歌曲亮相，而且在风格上也更为广泛。除了耳朵和指尖的享受外，GP的“眼球效应”更为炫目！千变万化的街舞炫技动作被细腻的动作捕捉呈现出来，配合卡通风格的画面，别有一番味道。

靓装：大师级的设计？

不要以为嘻哈就是邋里邋遢的。GP中的服装店里陈列着各式各样的流行服饰以及各式新颖的配饰。据说这些衣服都是韩、日知名设计师的手笔。虽然笔者看不出有什么特别之处，但想必会被时尚一族疯狂追捧吧！


▲ 靓装，真是让人花钱挡不住

模式：独舞与秀舞

在等候的房间内，只要房主选择“个人模式”，每位玩家都能在游戏中拥有一段“独舞时间”。当舞台变暗，就看你一个人表演！而当出现“蓝色舞步键”时，每个玩家都有争夺“秀舞时间”的机会。独舞时间的全Kool奖分、秀舞时间的隐藏画面和特殊舞步以及全场秀舞时间的“大逆转”，都是非常令人心动的。

场景：时尚还是迷幻？

GP因为画面风格的独特吸引了很多玩家。游戏中几大场景，如老唱机、旧仓库、大型幻想舞台、纽约时代广场以及全新的Gorilla升降T台，都是很有特色的场地。当灯光亮起之后，更是具有魔幻般的感觉。


▲ 灰暗、诡异的风格也可见到

明星：让你光耀全场

进入游戏中的音乐商店，你可以“购买”一个自己喜欢的DJ。当点击DJ的形象（目前只能选择两个）。在一场游戏的开始与结束，DJ会献上一段独特的Rap秀；在游戏过程中，DJ还会根据玩家击打的准确率，以饱含激情的嗓音予以激励性的点评，说不定真的能让你跳得更带劲呢。此外，独特的嘻哈伴舞设计也很有趣。有这么多人甘当绿叶，可以让你像电视明星一样光芒四射，而且选择伴舞者还会带来G币的额外奖励！

要想找人伴舞，你可以在游戏大厅右下角点击“舞蹈训练室”。进入舞蹈训练室后，点击左上方的“聘请伴舞”。聘请时有“GP Girl”和“Hood Star”可供选择，也就是女孩和男孩的区别。留意购买期限，选择好点击“购买”即可。回到游戏大厅，你可以正常进入房间比赛（新建和加入皆可）。在游戏中的“独舞”或“秀舞”阶段，伴舞者就会出现。你可从舞蹈训练室的名人NPC吉娜姐姐那里得到一些帮助，而选择的伴舞者不同，对你的比赛积分也有影响。

劲舞世界
●制作：ZNE Entertainment ●运营：尚禾互动
●游戏状态：9月13日公测
●官方网站：http://www.higame.com.cn



属性的力量
《舞街区》新手指导教室

金秋9月，正是人们辛苦劳作之后收获的季节。《舞街区》也在这个舒适的日子里迎来了第3阶段的公测。舞蹈、爱情，是《舞街区》一直在渲染的游戏魅力。而如果你想真正体验到这份魅力，还是要扎实练好基本功才行！

■北京 冰砖

四大属性，关乎你的热舞表现

在《舞街区》中，一个人物最重要的能力并非来自于等级，尽管它也很重要，但属性在跳舞时的关键作用是等级所不可替代的。我们来看属性对人物的影响：

属性	对人物的影响
力量	使用特技时有一定几率不消耗体力值
乐感	在跳雷鬼舞和嘻哈舞时有一定几率体力翻倍
敏捷	在跳锁舞和机械舞时有一定几率体力翻倍
体力	人物体力的最大值

模式选择：4种舞蹈有不同



▲ 斗舞要看舞步是否完美



▼ 情侣舞的配合是个问题

舞蹈的选择主要有单人模式（独舞）、对战模式（斗舞）、情侣模式（情侣舞）和组队模式（合舞）。新人可以从独舞入手练习手感，想快速提高积分还是玩合舞和斗舞比较适合。

独舞： 增加的积分一般，主要是看舞步的完美程度（即Perfect的多少）和特技使用的多少来评定积分。

斗舞： 斗舞可以1对1、也可以组队或情侣斗舞。这类舞蹈不太适合新手，毕竟决斗要看舞步的完美程度。同一个拍子完美程度不同，直接影响你的体力和分数，多是制胜关键。因为你到了完美而对方没到的话，不但会减少对方的体力，还会扣除对方的积分加给你——不过这只是一拍的积分，需要看对方按出来的是什么。按得越差你的得分就越多，但不是连P多才有这样的效果，还要看你舞步的等级。

合舞： 合舞一般适合2～5人组队。由队长带头，舞步的等级由队长来定。队员一旦Miss出错，舞步的等级不变，而队长出Miss则全队等级降低。因此，最好选择水平高的玩家当队长，不然合舞的分数很难提高。

情侣舞： 情侣舞要注意的一点是，舞步显示是在一起的。灰色的是对方要按的舞步，而蓝色则是你需要按的。因为舞步中有时会出现间隔，所以有的玩家尝试时会有点晕，要多加练习。这里还是要给大家一个“老生常谈”的提醒：情侣舞中14步相当于独舞时的8步，15步相当于9步。所以大家在用情侣特技时，最好在10步时开始轮流使用。男方使用特技时，女方可以按空格键加分。如果水平好的话，可以两人连着放绝技，即一人体力为空时另一人马上使用，这样得分会更多。

提升属性：舞蹈和环境的影响

首先我们来看游戏中人物的各项属性所对应的成长方式，这样方便大家有的放矢，从而更加有针对性地制订提高自身属性的策略。其实，其中的关系很简单。

属性	如何提升各项属性
力量	主要靠特技提升，应多使用消耗体力值低的特技，如30或35体力的特技
敏捷	跳锁舞和机械舞的舞场对敏捷的提升较快，如加油站和热砂号
乐感	跳雷鬼舞和嘻哈舞的舞场提升较快，如去水草和深渊练习
体力	体力会稳定增加，目前没有发现提升此能力的捷径，慢慢来吧

舞步选择：舞步与属性的关系

从上文可知，游戏中的4类舞蹈对属性的成长有不同效果，并不是单一的从属关系。每个舞种提供两种属性的提升，且有主要提升和辅助提升之分。一般来说，嘻哈舞、雷鬼舞主要提升乐感，锁舞、机械舞主要提升敏捷。如果你喜欢嘻哈舞和雷鬼舞，那么你的乐感提升会比较快，而体力和力量的属性则和舞蹈的关系不是很大。

《舞街区》公测“第3季”亮点

男女速配： 你是否真的渴望穿越时空的爱恋？《舞街区》的男女速配功能，会自动向一位正在游戏的女性玩家发出速配邀请。接受之后，你可以同样由系统选定的男性玩家自动组成情侣队。一曲之后不仅增加情侣舞积分，说不定还是你甜蜜爱情的开始呢。

表情交互： 现在，你只要输入简单的动作指令即可发出丰富的表情动作。你可以在舞场中单击右上角的“帮助”按钮查询命令编号，与其他人更流畅地交流。

性别认证： 由GM根据摄像头辨识玩家身份，拒绝“人妖”。虽然这样做还是有一定风险，不过总比以前两眼一抹黑轻易上当受骗要好吧！P



舞街区
- 制作：游戏蜗牛
- 运营：游戏蜗牛
- 游戏状态：7月4日公测
- 官方网站：http://5jq.hanghai.com



每日必修课
《春秋Q传》高效任务组合之心得

对每一位《春秋Q传》玩家来说，每天的大部分游戏时间都在和各色任务打交道。虽然每天的任务大多是相同的，但大家总是忍不住每天上线跑上一圈，为的自然是大笔的金钱和经验值奖励。每天的任务是有限的，时间也有限，所以我们要学会有效地搭配各项任务，提高升级的效率。

■上海 云飘漂

每天至少一次斥候任务


▲ 小白任务获得大把贡献度


▼ 麻烦送4个元神给这家伙

40级是一道坎，过了这道坎会发现可接的任务突然多了。但这些任务都有一个共同的前提，就是要求接任务者必须属于某个家族，且要有家族贡献度。要获得家族贡献度，一种方法是完成贡献任务，虽然简单却要花费很长时间，且收益与付出比不高；另一种是斥候任务。在最近的改版之后这个任务简单了许多，需要对话的NPC从之前的30个减少到20，而且不必再跑3张地图，在接任务的地图上就能完成，奖励为15 000点家族资金、150点家族贡献。此外，每杀一名细作还能额外获得贡献度和家族资金。这样，每天完成两次斥候任务，就能保证你接到笔者推荐的几项任务了。

酒楼任务换取大把春秋币

240万春秋币相当于1000点金币，所以不论你是否缺钱，每天一次的酒楼任务是应该完成的。酒楼任务非常简单，只要收集8个门派每派各4个元神（共32个），分别交给各自掌门人即可（接任务会扣除部分家族贡献度，没有家族或贡献度的玩家无法取得）。不过，32个元神带在身上来回跑实在有些浪费空间，所以最便捷的方法是买上50个初阶元神抓捕器，然后按照顺序接任务，去各门派门口抓捕对应的元神，交给掌门人之后返回酒楼，如此往返8次即可。注意，抓捕元神时可在原地等刷新，但成功率会低许多。

每日20时的师门任务

如果你没多少时间耗在游戏里，其他任务都可以放弃，但师门任务却不能遗漏。这不光是为了经验值，抓宝时得到的钥匙和爆破物也能带来丰厚的奖励（运气好还能挖到套装碎片）。师门任务需要提前5分钟做准备，这段时间是用来寻找合适队伍的。任务中，你可以什么怪物都不杀，金元宝却一个都不能放弃，因为每个金元宝都能增加积分和经验值。队伍中每个人摸宝，其他的队员都能分到经验值或物品，而师门祝福还能让你的经验值不断翻倍。只要玩家达到50级，每次得到130万经验值是轻而易举的事。

每天10次吕不韦、霸主任务

吕不韦任务和霸主任务是《春秋Q传》中最普及的任务，前者只要单人即可完成，后者则需要组队。任务的内容非常程序化，一般是找人、杀怪、寻物等。遇到杀怪的任务时，你还可以去买当地的卷轴任务一同完成（怪物数量不叠加），除了常规奖励外，在霸主任务中还能得到风水符。霸主任务中经验值奖励最多的是打宝箱任务，开启宝箱后任务怪还会掉落大量宝石。这两项任务都是可以累积的，只要在一周内完成即可，第二周的第一天清零。


▲ 这就叫天上掉元宝


▼ 吕先生的人物还能吃双倍经验丹

“顺便”完成主线及世界任务

主线及世界任务都是一次性任务，虽然一生只能碰上一次，但经验值和金钱奖励非常高，而且很多任务只需要对话即可完成，这奖励（偶尔也会有一些收费道具和装备）几乎是等于白送的。因此，你可以在跑吕不韦任务时在各个城市逛逛，看看有没有NPC可接到任务。

周王宝藏与试炼堂任务

这两个任务有3个前提条件：有家族、有家族贡献度及必须组队。这两项任务适合具备一定实力的玩家（小白只会拖后腿），完成后都能获得非常多的宝石，除了杀怪获得外还能靠开宝箱得到。周王宝藏任务中不可以开杀戒，相对来说比较和平；试炼堂中则是PK不增加PK值，所以经常会有玩家开着屠杀霸占某个角落。要注意的是，去试炼堂之前必须准备30 000春秋币，且队长要开阵进入，否则队伍中的玩家会分散出现在地图各处。

最后要提到的是，笔者是不赞成大家参与反恐任务的。因为这个任务的怪物血多防高，耗费时间和精力不说，奖励也不多。最近的一次改版中，怪物逃跑后会统一刷新在一个固定位置，避免了大家四处跑的尴尬，也将经验值由固定式改为加成式。如果能够找到3个方士一组的队伍，倒是可以尝试一下（每天只能完成一次）。P

春秋Q传
●制作：成都金山 ●运营：金山
●游戏状态：9月20日公测
●官方网站：http://cq.xoyo.com

《大话西游3》最常用赚钱方式总结

俗语说，“钱不是万能的，但没有钱是万万不能的。”在《大话西游3》中，没钱同样寸步难行。不仅买装备、练技能要钱，甚至使用驿站也要钱。现在，笔者就给大家介绍一下《大话西游3》里最常用的几种赚钱方式，希望大家能从中得到启发，成为大话世界里的比尔·盖茨！

■广东 不见长安

新手的资金来源：赏金任务

赏金任务是游戏里第一个以金钱为奖励的任务，等级要求相当低。任务一天可以完成4轮，每轮10次，次数越高金钱越多。第一次金钱15两，第10次就有105两了。任务的内容也只有找人、送货和抓召唤兽3种。找人和送货因为有时会让你连找三四人，因此不推荐给25级以上的玩家。抓召唤兽就是让你去某处抓召唤兽给冼夫人。当然，你也可以从别的玩家那里买来指定的召唤兽交任务。不过一般来说，赏金任务在熟练的情况下完成一轮大概需要15分钟，每天所获得的金钱应该可以支撑一个30级以下新手的开支。

“成人”之后的谋生路：摆摊开店

30级以后就可以摆摊、开店了。摆摊有活动性强、不用交税的优点，但缺点是只能摆24样东西，且玩家必须在线。开店则完全屏蔽了摆摊的各种缺点，玩家无须在线，且一家店可卖物品的数量是摆摊的10倍。你可以同时开很多家店，不过要多交一定数额的各种费用。

商店分为物品店和守护店两种。想开店的玩家可以到长安（255,43）处找商会总管章嘉申请开店。开店需要交纳一定的费用，不过也只要5000两左右。除了向系统申请开店外，你还可以向其他玩家购买二手店。

打宝还是助人：打藏宝图

30级以后你还可以去打藏宝图。藏宝图任务要到长安第一楼找陈小知领取，每领一次要花5两银子，没有次数限制。因此，如果你觉得任务路程太远或太麻烦，可以继续接下一个任务。藏宝图任务分为两种：打强盗和帮助孤寡老人。打强盗比较简单，而助人为乐就有点麻烦。因为你要完成老人的一个心愿，比如抓一只召唤兽给他。藏宝图任务不是每次都可以获得宝图的，几率大概在30%上下。藏宝图可以卖给其他玩家，也可以自己使用。如果运气好的话，还可能挖一些好东西，甚至是价值连城的神兵、仙器。



▲ 赏金任务是低等级玩家的福音，难度要求也不高

▼ 这个任务要求把龟丞相抓来，给冼夫人审问



大话西游3 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：8月15日公测 ●官方网站：http://xy3.163.com

送物和送人：保镖任务

保镖任务共分3个等级，分别是40、80和120级。40级以上的玩家可到长安长信镖局（269,286）找赛天威领取任务。任务分为送物和送人两种。送物是把指定物品送达目的地，路上会遇到强盗，最多10次，一般比较好杀；任务重，几乎可不必带红、蓝。送人任务是把需要护送的NPC送到指定地点，中间同样会遇到强盗。在任务进行中，所护送的NPC会攻击强盗，但一般不会对我们有任何帮助（因为命中率非常低），反而会增加护送的难度。

主要金钱来源：任务链



▲ 宠物也是资金来源之一



▼ 赚钱最好就是通过任务链



80级以上的玩家可以领取第二个以金钱为奖励的任务，也是最主要的金钱任务。找长安第一楼（34,26）的陆仁颐领取，共分为代人寻物、助人为乐、跑商、21点、颜色速记5个类型。代人寻物、助人为乐比较简单；跑商类似《梦幻西游》中的帮派跑商任务，需要一定的技巧：一般NPC会让你去帮他买只有幽冥地府的珍品商人有售的某样物品，买的过程中有打折，而折扣就是给玩家的奖励。任务链是《大话西游3》最主要的金钱来源，每天可以领取20次（需要30点活力值）。任务过程中不可使用飞行旗和门派飞行技能。

另类赚钱法：“过称”卖宠

这是个比较特别的方式，赚钱很快，不过竞争也非常激烈。因为这一赚钱方式只适合高等级玩家，最好是服务器的前几名。游戏里有非常多的剧情和坐骑任务，一般难度都非常大。

因此，玩家在完成这些任务时会找高等级玩家来帮忙。如果你级别够高、技能够好，不妨帮别人“过称”赚点小钱。适合过称赚钱的门派有大唐官府（有人族常规技能加三连击特技“混世魔王斩”，建议加全攻）、掖庭宫（有人族常规技能加瞬杀特技“落花啼雀”，建议加点以血气为主）和黑风洞（魔族常规技能加群体攻特技“黑风突刺”，建议加全攻）。

高等级玩家还可通过卖守护赚钱，因为不管你等级有多低都可携带任何0级的召唤兽。因此，如果等级够高，就意味着可以捕捉的召唤兽种类也就越多，可以卖出的也就越多。这种赚钱方式非常适合冲级狂人。

虽说《拍拍部落》的主旨是网球比赛，但其拥有一个丰富的世界设定——这是一个多姿多彩的魔法世界，玩家在比赛时不但可以操纵风、火、变形等系的魔法增加自己的胜算，还可以在游戏中修建属于自己的房屋！这大概是女孩们在游戏中最热衷的事了！

■北京 粉红魅力

我的豪宅亲手造
《拍拍部落》购屋计划白皮书

白手起家，豪宅亲手创造

一幢美丽又宽敞的住宅是每个“拍拍居民”的梦想。在游戏中安家，不但可以尽情发挥自己的想象力，还可以邀请好友来家中聚会谈天。

在国服最先开启的VIP封测中，在特殊时段登录游戏的玩家，还会收到内含1000G超多置房款的大红包。既然有了这一笔飞来横财，那我们也就老实不客气地要在游戏里安家落户了！


▲ 在游戏中可以建立房间场景模式，然后就可以进入自己家中了


▲ 茅屋可以扩建成豪宅，如增加湖泊、果园、农场等附属设施


▲ 家具可直接买到，从书柜、沙发、壁画到地球仪、梳妆镜，应有尽有

▼ 开始玩家只有一间小茅屋，居住面积有限，庭院也很小



▼ 房屋内的装潢可以由玩家亲手设计，这么多漂亮墙纸选哪个好呢?



▼ 一些豪华家具可以增加玩家的能力，但你必须自己动手制造哦



循序渐进，豪宅的升级之路

从茅屋到“宫殿”，玩家共有建筑6个等级的房屋。当房屋内的摆设达到一定数量后，房屋的等级就会提升。初级房屋自然是出生时的赠品，居家必须之外提供一个狭小的庭院，仅可钓鱼；二级房屋扩大了房屋和庭院的面积，同时可以采摘果实；三级房屋可以扩建车库、坟地（暂时不知道有什么用）；四级房屋可扩建湖泊；五级房屋有了农场和仓库；六级房屋可以建设私人泳池和拓展原野，真正成为令人艳羡的宫殿式田园别墅。

社交之外：豪宅还能做什么？


▲ 房子好，你的能力就强，这倒是个很诱人消费的设定

▼ 钓鱼和摘果子不仅是休闲，还有它的特殊功用



嘿，你知道，就算到家里来做客的朋友再多，你迟早也会厌倦这种生活。其实，建房子最主要的功能还是可以提高你自身的能力。上文已经提到，房屋不仅是个摆设，它对你比赛时的能力以及获得的金钱、经验值都会产生影响。你屋中的家具越高贵，能力和奖励的加成就越多。一般来说，随便弄弄至少就有30%左右的积分和奖金加成。所以怎样将房屋摆设得顺眼，又能最大程度地提高你的能力，就是一门学问了。当然，如果你没有1000G的大红包，打比赛赚钱置办家具是有些辛苦，不过好在回报还算丰厚。

此外，钓鱼和摘果子也不是中看不中用的摆设。就拿摘果子来说，先去商城买好篮子（也可以等酋长送），对着果树按D键开始一个游戏，得到60分以上就会掉下各种果子。你可以用它们来合成各种食物，犒劳可爱的宠物搭档。

人物和可共用的物品

许多新手可能还不清楚，你所创建的几个角色与游戏中房屋、装备、金钱等资源的关系。这里简单作个说明：首先，不管你选择哪个人物进入游戏，你的宠物、房屋是可共用的（虽然有些奇怪）。在创建第一个人物后，你所得的金钱、物品、装备都无法转移给其他人物，这意味着你的其他人物战绩、金钱等统计都是0，同时不会跟第一个人物共享等级、属性点数。此外，一个账号下必须有两个以上人物时才能删除初始创建的人物。这意味着，如果你想重新练一个人物，必须再购买一个新人物才能删掉旧有的。


▲ 苏亚漂亮的家

拍拍部落
●制作：NPIC Soft ●运营：天游软件
●游戏状态：8月25日封测
●官方网站：http://www.paipaijoy.com



《如来神掌》内测完整版新手攻略

游戏米果的网络游戏《如来神掌》终于在内测开始的同时推出了游戏的“完整版”。所谓完整，当然比之以前的测试版本更完善了。对比游戏功能上的新旧资料，你就会发现内测的变化还是很大的（据说修改有300多处）。而对没有玩过封测的玩家来说，内测则完全是新的开始。

■湖北 Pizy

殊途同归，似曾相识新手路


▲ 传说中的阿贤，凌波府任务NPC


▼ 初期以攒钱攒经验值为主

和许多武侠游戏一样，《如来神掌》的最初10级是完全的新手体验时段。以笔者最先体验的仙族为例，选好种族并在新手村出生后，你会看到熟悉的新手指导员和详尽的帮助。

10级之后必须面临门派的选择。目前一个种族内只对应两个门派，相信还是很好选的（仙族以后会开放西来寺）。通过凌波府的门派传送员免费传送到一个门派去，即可加入门派并学习技能。

不过学习技能需要耗费金钱和经验值，所以升到10级后应该多攒一点经验值再去投师门。笔者最先加入的龙华寺是个擅长法术攻击的门派，当然也有响当当的技能——如来神掌。当然，其他门派的技能也是各有特点的。

等级提升，金钱和经验值积累

3个种族虽然出生地和可加入的门派不同，但初期可以接到的任务却大致相同。建议大家初期打怪时抓个“虾宝宝”提升自己的攻击力。不要把时间浪费在抓极品宝宝上，因为到了更高等级那些宝宝就一钱不值了。

一般来说，在20级之前靠完成任务升级是最稳妥的，不过很多任务需要组队。如果你想单练，白马坡是个效率很高的练级地点；此外，金陵城的跑环任务奖励也很丰厚。建议大家练到15级左右、经验值1万以上再去入门派。推迟入门的原因前面已经讲过，而在15级左右入门，此时积累的金钱和经验值差不多可以把一半技能学到20级以上，再练起来就快多了。这正是“磨刀不误砍柴工”的道理。


▲ 抓个好宝宝练级效率高


▼ 可以找自动组队导师帮忙

仙族龙华寺

龙华寺是很个纯粹的法师型门派，法术攻击高，群攻技能多而强大。因为很多群攻技能早期就出现了，所以练级上很占便宜。但由于其血少的先天劣势，一般都要找个万药庄弟子一起活动。而在PK的装备选择上，龙华寺应追求爆击装。

总结：练级速度超快，群P很强。

仙族正一道

和三绝观同样属于封系门派，区别在于三绝观是单封，正一道是群封，他们的技能同样很多样化。这注定了正一道是一个各方面比较全面而变化又多的门派，由于大量控制、防御技能的存在，其生存能力一般都比较强。

总结：练级速度一般，群P中可以发挥很大作用。

鬼族三绝观

三绝观属封系门派，出手速度快，最大特色就是“封”住敌方技能。三绝观的技能十分丰富，物理、法术，攻击、恢复技能都有；吸血、吸魔这样的技能无论练级还是去副本都超级好用，但总的来说攻击力并不是很高。

总结：练级一般，但控制技能对队伍很重要。

鬼族白骨教

白骨教听起来“瘦骨嶙峋”，其实是个战士型门派。其角色血多、物理攻击力高，是标准的“肉盾”。白骨教的部分技能带有同归于尽的意味，可以牺牲自己阻挡敌人，但总的来说他们有很强的攻击和防御技能，就看你如何使用。

总结：练级速度一般，单人PK中十分耐用。

人族双飞堡

双飞堡是典型的攻击型门派，物理攻击力高，出手速度快，部分技能甚至需要消耗自身的气血。双飞堡的单体连击技能“惊雷爆五岳”很强大，如果运气好，能打出5连击，对付任何强大的敌人也不在话下。

总结：练级速度较快，单P和群P都不落下风。

人族万药庄

看名字就知道这里盛产医生。万药庄角色基本以加血和加Buff为主，只有一个攻击技能。这个技能很怪，打怪比较狠，但在PK中就显得很弱。万药庄角色到后期会出群体复活技能，十分强悍（但还是没有单体复活）。

总结：单练比较慢，组队的效率也一般。P



●制作：游戏米果 ●运营：游戏米果 ●游戏状态：8月18日内测
●官方网站：http://www.rulaionline.com

《战火——红色警戒》
生化研究所攻关指南

凭借独特的设计风格，《战火——红色警戒》在此前的测试中赢得了不少玩家的支持。而随着9月5日“铁血终测”的开始，大量新的游戏内容随之而来。随着许多玩家逐步进入高等级阶段，这些新内容的更新尤为重要，而生化研究所则是终测开放的第一个神秘地宫！

■北京 Hack

基本情况：神秘的生化研究所

生化研究所这个神秘地宫里有无数暗道，且地宫还分为好几层。这个新开通的地宫，主要是为35级以上的玩家提供一个理想的练级场所。在这里打怪，别的不说，经验值就很高。生化研究所也是一个非常危险的境地，就连它所在的地方都比较隐蔽。因为这个所谓的研究所其实就是叛军的军事研究基地，叛军在这里进行了大量的新型武器研究。其入口在到处挤满了精英怪物的星光山麓中部，在那里，有一个专门的传送兵来帮助玩家进入内部一探究竟。

▼ 生化研究所分为3层





▲ 入口处有一群实力强大的怪物

初入地宫：一些注意事项

生化研究所是高等级玩家练级和冒险的天堂，但并不是什么时候都允许玩家进入的。目前，只有在每天12～14时以及20～22时两个时段，属于开放进入地宫的时间。进入之后，不论你在其中的进度如何，只要到了地宫应该关闭时间，系统就会自动将玩家传送出来。

一进入地宫，你就会感到危险袭来。在地宫入口处就聚集了大量怪物，它们不仅数量众多，且种类各不相同。其实一支实力不错的队伍，小心一点就可以对付它们。不过游戏开发者显然想给大家提个醒，如果连战胜这些怪物都很困难的话，后面的路可不是那么好走了！



▲ 难度较大的是二层和三层

▼ 一层的敌人实力一般





地宫历险：层层深入步履艰

地宫一层：生化研究所内基本上是按怪物的能力来分层的。地宫第一层是最“不危险”的地方，这里适合那些刚到35级的玩家练级，因为怪物的等级都不超过40级。一般来说，你应该在这里耐心地待到40级以上。

地宫二层：从地宫一层的楼梯来到二层。如果说一层不算太危险的话，那么这里绝对可以让大家耳目一新。二层的怪物不仅你在其他地方从未见过，而且能力的提高是很明显的。一般情况下，地宫二层不适合等级在45级以下的玩家进入。

地宫三层：地宫的第三层，比之前的两层更加恐怖。在这个地方，如果玩家的等级没有达到55级以上，那么一旦被怪物围住，就只有被秒杀的份。这里出场的怪物全部在50级以上！它们不同于普通场景中的怪物，不仅血厚，攻击强度也比普通场景中的怪物要强得多。此外一定要注意，这些怪物都有穷追不舍的精神，就算你逃得快，也要把你追到传送口才善罢甘休。

《战火——红色警戒》“终测”印象

在《战火——红色警戒》还没推出这个全新地宫时，很多高级玩家已经厌倦了在其他地方杀怪，且只能获得一点经验值的窘境，这导致了很多人一度以“杀人”为乐的局面。记得当初，不管是10多级玩家出没的中心车站，还是30多级玩家出没的纳卡沙漠，到处都有屠杀的情景。情况最严重的中心车站，简直被诅咒了一样。不过随着“终测”的开始，又有很多新的游戏内容添加进来。

行会科技：行会科技一直是玩家最期待的游戏内容之一，本次测试中，游戏终于开放了这一功能。以行会为单位的科研和战斗，相信会是今后游戏的主题之一。



▲ 高级单开场景中有很多任务

佣兵系统：自己造兵，通过兵种组合来决定战术，这似乎正是当初《战火——红色警戒》宣称要做“RTS”网游的终极目的。现在，你就可以自己造兵、自己支配，来赢得只属于自己的胜利了。

新兵训练：相信不少玩家都碰到过这类事情，游戏公测刚开始的一段时间，新手地图中集中了无数新人，大家抢怪、抢装备，还卡得走不动路。不想和大家挤来挤去？那么来日落海滩新建成的新兵训练营B部转转吧，绝对宽松的环境一定会让你有意外之喜。P

战火——红色警戒

●制作：战火工作室　●运营：游诚时代　●游戏状态：9月份公测
●官方网站：http://www.fireol.com



头条 公司老板神秘消失 网游代练者无奈讨欠薪

特约通讯员Chobo报道 近据媒体报道，8月30日，因老板神秘消失，近600名网游代练者聚集在西安东郊的一家网吧内，商讨如何讨回共计百万余元的拖欠工资。据一名代练者称，招聘他们的代练公司于2004年进入西安市场，曾在西安26个网吧承包有工作场地，员工在鼎盛时期达到数千人。该公司的主打游戏是《魔兽世界》。当时公司对应聘者的承诺是月薪800元加提成，每天工作12小时，两班倒；每在游戏中挣得1G，代练者能够得到5分钱提成。据曾在该公司做过场地主管的人员介绍，公司的经营方式就是在西安各大网吧内包机，然后提供给代练者打金币，每天中午12点、下午6点、晚上11点公司会派专人给代练者送饭。由于《魔兽世界》金币一度价格坚挺，公司在一段时间内也财源滚滚。后来，由于《魔兽世界》开始大量封停打钱者的游戏账号（*应该是指美服和欧服——编者注*），该公司的业务也蒙受了一定损失。随后公司将“业务重心”转移到其他游戏中去，但收入已和《魔兽世界》时代相差很大。


▲《魔兽世界》一度是打钱者的乐园，他们大多活跃在国外服务器，那里金币的买主很多


▲打钱者在国外服务器名声不佳，而他们的工作环境也很难称得上稳定

8月22日，该公司负责人通过QQ群通知其员工，因为封号的缘故暂时放假，并称可在29日上午领取7月份工资，晚上开始继续上班，“还让大家来早点”。但在8月25日，就有代练者获知公司要全部撤走的消息，随后有人去该公司位于西安南二环的办公地点，发现已是人去楼空。而在这些代练者中，大部分人都是趁着暑期打工的大学生。据该公司曾经的一名“场地主管”称，他们几百人基本上都是欠了6月到8月间的工资，有的才来不到一个月，不仅受骗上当，没拿到一点工资，还赔上了进公司时交的500元押金。对许多受害的代练者来说，他们终于领教了这个“灰色产业”的厉害。”

悬疑 后进变先进？ 暴雪可能在华首开资料片

特约通讯员灼灼报道 近日，和暴雪有关的新闻除了他们在莱比锡游戏展上披露正开发《魔兽争霸》新作以及《魔兽世界——燃烧的远征》终于在中国大陆地区上线之外，最具戏剧色彩的无疑是暴雪表态可能在华首开《魔兽世界》资料片了。据媒体报道，一位“暴雪内部人士”明确表示，他们将在今后更为重视中国玩家，甚至考虑将在中国先开《魔兽世界》后续的某一部资料片。“暴雪内部人士”作出这一表态的背景无疑是，TBC迟迟无法在中国大陆地区开放，导致国服的在线人数出现较大下滑。与此同时，这一局面的最大受益者是中国台湾省服务器，曾一度在资料片到来前后进行过合服操作的台服，如今又在重新开放服务器。从大陆转移阵地悄然进入台服的玩家和公会一度也非常多，显然这对拥有数百万注册玩家且被暴雪所看重的中国大陆市场来说，可能产生不良影响。也许正是基于这样的考虑，“暴雪内部人士”才会如此表态。据称，随着TBC的开放，暴雪可能会出台一系列优惠政策，刺激疲软的国服。

同时，与九城对TBC持有的乐观前景相对应的，是外界对《魔兽世界》后续更新的猜测。在一些传闻中，依旧有中国网游运营商与暴雪洽谈《魔兽世界》后续资料片运营的消息。看来，进入TBC时代后的《魔兽世界》依旧无法走出是非的中心。

焦点 筹划数年终有结果 金山上市倒计时

特约通讯员冰砖报道 9月1日晚，在金山运营的网络游戏《春秋Q传》的成周城内，出现了两位名为“求伯君”和“雷军”的Boss。他们皮厚血长，却只挨打不还手，遭到在场玩家的合力“痛扁”。金山两位“老大”这样的好心情来自何处？两天后我们就得到了答案。据香港媒体报道，根据金山软件提交的初步销售文件显示，金山将于9月17日启动路演，28日敲定股票发行价，10月7日正式在香港联交所挂牌上市，集资规模逾23亿港元。

金山创建于1988年，创始人为求伯君。凭借自主开发的文字处理、电子表格和其它应用软件发展迅速。90年代末，金山开始向网络游戏和反病毒软件转型。目前运营的网络游戏有《剑侠情缘网络版》《封神榜》《春秋Q传》等。此前，2007年8月，金山通过了港交所的上市聆讯，因此上市消息的公布是迟早的事。此前，金山要上市的消息传了好几年，但因为种种原因并没有得以实施。这次在香港上市的举动，应该会对金山的业务特别是网络游戏业务产生深远影响。


▲“剑网”的成功让金山铁了心做网游



慢船去中国

——GDC China 2007浮光掠影

■本刊特约记者 叉包饭斯DKCK

有一首美国爵士乐金曲，题为《慢船去中国》（On a Slow Boat to China）。歌词大意是："在一艘航向中国的慢船上，我将拥有你。挥别所有在岸上抹泪的情人吧，只与我一人拥抱……"对当时的美国人来说，中国常用来比喻"你能想到的最远的地方"，听来是个遥不可及的目的地。偏偏这又是一班慢船，足以让海风中的卿卿我我缠绵得更长更久。

21年后，这班慢船终于靠岸了。

21年的航程

8月27～29日，拥有21年历史的游戏开发者大会（Game Developers Conference，简称GDC）终于在上海完成了"处女航"。在上海国际会议中心如期举行的"2007游戏开发者大会·中国"（GDC China 2007），是该展会首次在亚洲召开。或许最为大众所熟知的游戏展会是曾经的E3或TGS，那里是普通玩家和消费者的狂欢节，能看到窈窕的展会宝贝、熟悉的游戏角色、最新游戏试玩和新主机的发布。而在面向业内人士的GDC上，你只能听到略嫌枯燥的专业术语、调研分析、技术演讲。这里展示最新的游戏开发技术与工具，这里是创造游戏幕后高手的舞台，是业界高层摩肩接踵的地方——这里才是决定游戏业未来数年发展方向的青纱帐。如果说E3或TGS是游戏业繁荣的表征，那么GDC才是真正驱动产业隆隆前进的引擎。

如果从1971年第一款街机游戏《电脑空间》（Computer Space）算起，电子游戏业只经历了30多年发展史，在中国更不过短短10余年。长年关注中国游戏业的读者或许会和我有相似的疑虑：GDC落户中国说明了什么？中国游戏业发展到了怎样的程度？



上海国际会议中心外景，主办方没有过多装饰，从外观上看，没有人知道这里正在举办首届GDC China

来自上海，面向中国

除了一年一度综合性极强的传统GDC盛会外，近年来主办方CMP集团还在美国开办了面向网游的Austin GDC（GDC奥斯汀）、面向欧洲地区的GDC London/GDC Europe（GDC伦敦、欧洲）等不同主题的系列展会。GDC China正是这种国际化、系列化、主题化趋势中必不可少的一环，它的实际意义正如此前海外媒体所指出的，在于"By China, For China"——来自中国，面向中国。可以说本次展会的本土化色彩重于原先想象中的国际化色彩。首先，GDC China的参会人员构成就很好地说明了这一点。正式注册的逾700名与会者中有七成来自中国本土，三成为外籍人士，超过3000名参观者几乎全部是未参展的本土游戏从业者及部分记者、学生和普通玩家等。从内容构成上，GDC China也充分表现了中国特色，乃至"上海特色"。本届GDC China分为"展"和"会"两大部分，记者有幸亲历了这3天的大部分展会活动。

展览部分包括技术与工具展示和人才市场。在现场，EPIC Games China（英佩数码）在大屏幕上反复播放强大的UE3引擎介绍视频，NVIDIA关于DirectX 10的招贴广告也无处不在，还有其他一些中间供应商也设立了展台。但实际上整个展览无疑以人才招聘为主，这甚至成了很多在沪游戏公司限制员工参加GDC China的隐忧：怕被其他公司挖角。展览部分失去了应有的平台功能，更像是个"碰头会"，许多圈内人士半开玩笑地说：没想到ChinaJoy之后这么快又和大家见面了。有"中国游戏业黄埔军校"之称的上海育碧展台更是如客厅般热闹。



育碧的展台开放而富于设计感，顶部的网址是育碧的招聘网站

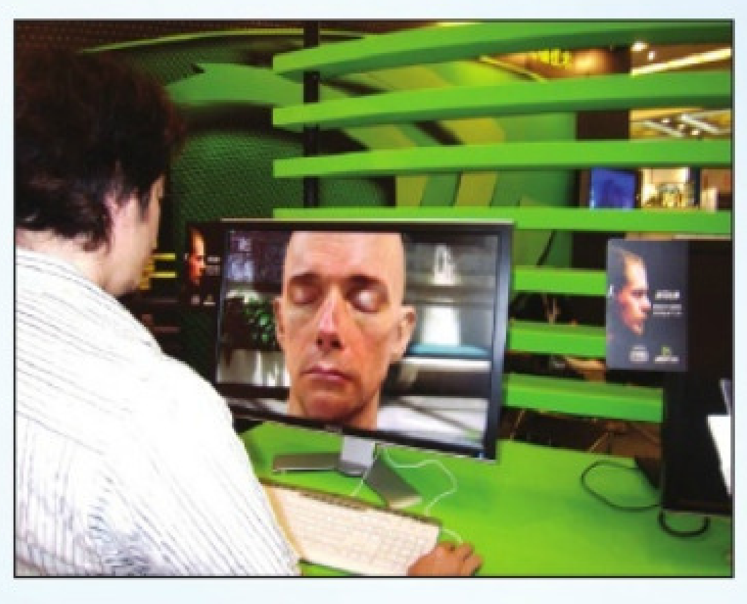


EPIC的展台就在入口处最醒目的位置，力推强悍的UE3引擎

会议部分包括主题演讲、专题演讲和晚宴等交流活动，这也是真正具有含金

量，更接近GDC本来面目的部分。本届展会按主题将演讲分成两个系列：外包和次世代游戏、在线游戏开发和业务。浏览一下长长的演讲列表，其中不乏新颖有趣、见解独到的精彩场次，如广受听众好评的Midway Games游戏设计总监Richard Rouse III的《用电影的手法来设计游戏 II：故事讲述》。现场大部分演讲都针对或联系了中国目前的游戏研发实际，可惜承办方对演讲的总体安排不甚合理。两大系列安排在同一时间的不同场地举行，造成受众不得不在精彩的议题之间作出痛苦的取舍，还要在国际会议中心的两个会场间上上下下。此外，游戏开发的专业术语繁多，现场的同声传译质量也颇不尽如人意，无论是中国听众还是外国听众，常常是一脸疑惑。

以往在北美GDC上最高端、最引人瞩目的主题演讲（Keynote）在本届展会上其实是一片空白，勉强被官方划分到主题演讲范畴的是索尼在线娱乐（SOE）平台产品管理总监Greg Short的演讲，主要内容是关于SOE的Station Exchange平台如何做到并扩大类似微软Xbox 360和Wii那样的成就系统的影响力，这大概是本届GDC China上“空降”的海外游戏公司的最高层人物。但就本届GDC China的现状看，其应有的国际化色彩乃至全面反映中国游戏业发展水平的代表性仍稍嫌不足。


NVIDIA展台的DX10技术演示令人印象深刻

外包力量的崛起

记者认为，两块成功引诱GDC落户中国的奶酪，一块是多年来高速成长的中国网游市场，另一块就是日益蓬勃的（次世代）游戏外包业务。可以说，“在线”和“次世代外包”正是本届GDC China的灵魂所在，也是上海之所以成为GDC“亚洲处女航”目的地的深层次理由。分析一下本届GDC China的与会厂商，主要分为四大类型：本土在线游戏厂商（如盛大、网易、腾讯、久游网）、外资游戏公司（如EA Games、Ubisoft、EPIC、2K Games）、外包公司（如维晶、维塔士）、硬件技术供应商（如NVIDIA、NOKIA、AMD）。这其中，读者可能对外包公司知之甚少，而在本届GDC China中，他们的位置却又如此重要。

本土参展商并不受人关注，最受追捧的是众多外包公司





最近火得不行的2K Games现场只提供了一个Bioshock试玩，展台以招聘为主

目前，国内的外包项目以Xbox 360等次世代游戏平台的游戏美术为主，他们紧跟国际次世代主机游戏发展潮流，很多都已完全有能力承接国际AAA级的大项目，如EA的《命令与征服3》的大部分3D美术工作就是在上海某外包公司完成的。此类公司中的佼佼者还有日资的东星软件、原育碧上海总经理兰吉利（Gilles Langourieux）创建的维塔士（Virtuos）、美资的维科软件（VYK）等。这些大型外包公司的规模少则八九十人，多则三四百人。除了外资背景的外包公司，在上海这样的外包行业中心城市，一大批能接到海外大型项目订单的本土外包公司也如雨后春笋般破土而出，如弈动星（Gamestar）、灵禅（Ultizen）等。这些公司规模都在百人以上，并已在国内其他城市开设了分公司。由于能承接欧美大单，利润和技术都有所积累，不排除未来在这些外包公司中出现上市公司的可能性。以上提及的大部分外包公司都以各种形式参与了GDC China。展会上关于外包的演讲也传出了许多令人兴奋的数字：166家北美游戏公司中有76%使用过外包业务，其中30%发包到中国，2007年中国外包行业收入超过3500万美元。

必须指出，这是一股不容小视的力量，拿到“次世代船票”的是这些外包企业，而非本土网游公司。他们在国际项目中积累的研发经验将从“技术流”的层面（相对于网游的“市场流”“运营流”）真正扛起中国游戏研发的未来。

GDC China与China GDC

记者注意到一个有趣的现象。在之前的宣传海报和官方网站上，本届展会的官方名称都是GDC China，而后来的宣传，包括媒体新闻稿中都全部改为China GDC。或许是为了与另一重要展会ChinaJoy相匹配，或许是为了强调中国元素，总之这是一个明智之举。尽管存在种种遗憾，但有一点是与会者都同意的，那就是GDC能落户中国本身就是一种肯定。这肯定了中国作为一个巨大的用户市场在全球具有举足轻重的地位，更肯定了国际业界对中国游戏研发水准与姿态的认可。

展会现场的一幕景象一直让记者津津乐道。EPIC Games China在其展台屏幕上反复播放着使用了UE3引擎制作的《荣誉勋章——空降兵》（Medal of Honor: Airborne）视频预告片；旁边的维塔士，正是负责这款游戏美术制作的外包公司；另一边的EA Games，则是这款游戏的IP（知识产权）拥有者、发包方和发行商。可以说，不算太大的首届GDC China展区已经构筑起一条国际游戏业的上下游产业链。此时我们再来回味主办方对本次GDC China的描述或许才能分辨出其中的真味：“GDC China致力于成长中的中国游戏开发行业，将给与会者带来获取知识、技能和人际网络的机会，帮助他们在发展中的中国游戏市场中抢得先机。”

据统计，截止2006年全球电子游戏业产值已达320亿美元，同比增长14.3%，到2011年这个数字预计将增长为490亿美元。其中亚太地区市场份额最大，将从2006年的117亿美元增长到2011年的188亿美元。中国能在这样的成长中赢得多少机会？不要忘了还有日本、韩国、印度。无论中国游戏业是否准备好了，这班注定要越开越快的“慢船”都已离开港口，再次启航……



与其说是展台还不如说是摊位，世嘉体现了重在参与的精神


RED 5团队因是暴雪旧部而受到关注



谁与天争——方方面面谈“仙四”

■本刊编辑部 8神经

当《仙剑奇侠传四》（以下简称“仙四”）上市伊始，以艰难的验证方式、频频卡机的SF加密在购买了正版的玩家群中制造一阵阵冲天怨气，网络评论亦是一片腥风血雨，已经提前体验过整个游戏的笔者倒并没有太担心它的前景。是金子，抹去尘埃亦可发光。只要寰宇之星与上海软星能及时针对情况做出补救，尽快将游戏本身的素质还原到玩家面前，相对客观的评价届时自然会到来。所幸，寰宇之星大量增加了网络验证的服务器数量，上软亦火速发布了针对SF卡机的升级补丁，先期的批评之声慢慢熄火，购买了正版的玩家们终于能静下心来随云天河们一同经历成长的历练。目前来看，网络上的评价反映出“仙四”是成功的，大多数玩家将其视作为仙剑系列继一代之后最好的一作，甚至有玩家认为“仙四”已经超越了一代。事实上“仙四”是否超越一代并不重要，对于在我们脑中已经被神话和纪念的一款作品来说，“仙四”并不存在与其比较的基础。这时候，我们只需要静下心去体会：仙剑，吾爱归来。

关于音乐与剧情

“仙四”的优点，目前基本上被归纳为剧情和音乐的成功，事实上曾经大获好评的国产游戏，无一不是在这两方面赢得了玩家的口碑。在音乐方面，“仙四”的主旋律《仙梦无痕》是堪与一代中《白河寒秋》《蝶恋》等相媲美的佳曲，酒仙翁与不周山等场景的背景音乐更有New Age之风，令人过耳难忘。不过总的来说，游戏音乐是个感性的话题，与场景和剧情完美配合才能体现其灵魂。此处不多费笔墨来描述。

在“仙四”上市之前，已经有无数网友在讨论和猜测游戏的剧情。会不会是悲剧？最后谁会死？每个人都在期待剧情能打动人心。在这方面游戏的互动性带有先天的优势，当一个与你朝夕相伴的伙伴最后死去，总会带给你强烈的感触。但让角色死去不是手段而成为目的时，就很成问题。例如“仙三”中让玩家自行选择让雪见死还是让龙葵死的一幕，多少带有一丝恶毒与赤裸裸的急功近利之感。并非最后死了人就是感人的剧情，笔者一直认为，好的故事来自于人心的碰撞，来自于性格差异所激发出的火花。当面临爱或者恨时，不同个性的人所作出的不同选择将会成为剧情是否感人与具有说服力的根本因素。“仙四”在这方面的表现超越了系列之前的两作。在四大主角中，慕容紫英的个性刻画让我感觉最为深刻，但可惜他被偏心的制作人在大多数时候搞得像个1000瓦的大灯泡，只能在旁边看着云天河与两位美眉卿卿我我。尤其是游戏中多次着意刻画他与韩菱纱之间奇妙的情感联系，当进行到封神陵盗弓一幕时，实在让人心里为他感到难受。而这个外冷内热的人又重情重义：主动赠送亲手打造的天河剑弥补友谊的裂痕；在幻暝界口毅然推翻心中10余年来错误的信仰，不惜为朋友叛出师门……种种作为都让人赞叹：真是条汉子！尽管他少言寡语，但总是让人禁不住去猜测他内心的波动。女主角中韩菱纱的



慕容紫英反出琼华的一幕非常精彩



韩菱纱赠九龙剑穗算得上是“无心换有心”



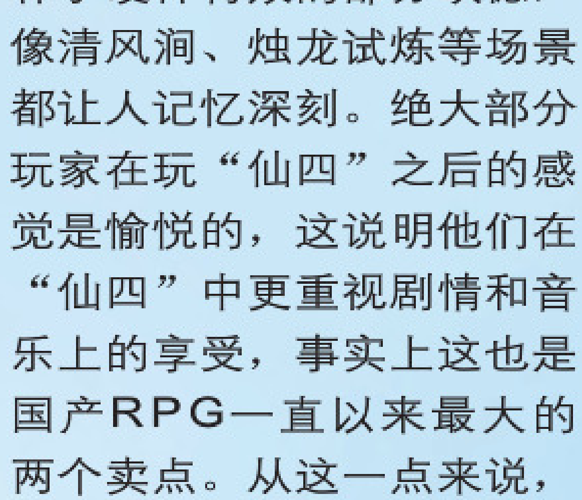
几个支线情节的角色个性鲜明

表现胜过了柳梦璃，一个刁蛮率直，不顾一切去做想做的事的少女。她的两次赠物一次出于无心（赠紫英九龙剑穗），一次出于有意（赠天河后羿弓），都是引发游戏中情感戏的关键。此外，玄霄、厉江流、琴姬等配角都有出彩的表现，撑起了游戏丰满的剧情。但遗憾的是，身为主角的云天河却让笔者有诸多不满，限于篇幅不在此赘述，有机会另行撰文讨论。

关于结局与个中深意

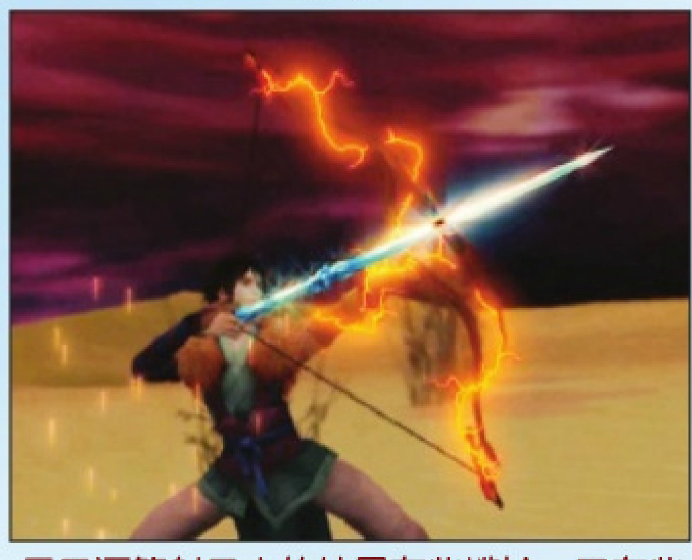
“仙四”结局是玩家所争论的焦点。玄霄只用一成功力就打败了气势汹汹前来讨伐的主角们，却被九天玄女下凡轻易惩治的一幕让玩家目瞪口呆，历来游戏中都是由玩家操作主角来打倒最终Boss，但“仙四”却将其彻底推翻。若说这是制作人偏爱玄霄的缘故，但最终玄霄又不得不在九天玄女面前束手就擒就更让人难以理解——这究竟是为什么？

除了仙剑系列一贯的人和妖的感情纠葛描写之外，“仙四”将很大功夫用来阐述“人是否能战胜天意”这个主题。主角们一直在寻求答案，无论是韩菱纱为了解救族人短寿的宿命而四处寻求不老之药，还是为了帮助月牙村的人民而求取水灵珠，都以失败告终。就连四人冀望的能永远在一起过快乐随意的日子，也因为柳梦璃远赴妖界而人妖两隔。这时，人不能战胜天意，主角们都是失败者。而真正在挑战上天的狠角儿，最后变成了狂人玄霄，尽管实力不济而被九天玄女抓去跟申公豹做了邻居，但他却放出“苍天弃吾，吾宁成魔”的狠话，可以想见如果“仙四”会有续集，那么玄霄铁定会成为极其可怕的角色。但最终玄霄也未能胜天，“欲修仙道，先修人道”，游戏中给出了合情合理的解释。这时候，九天玄女代表的天意还是“时候一到，一切都报”的正义执行者，但是一转眼就降下天火荼毒昆仑山下百姓，变成了无视苍生、草菅人命的糊涂老天。怎么回事？因为还得给机会让主角们表现，于是，云天河就在这样的情况下箭射天火，尴尬地当了一回战胜天意的英雄。我们从小就接受打破“宿命论”的教育，从这个角度来看，好人定胜天，坏人遭天谴，“仙四”的结局是相当和谐的。但是，这个结局中似乎还隐藏有更多的深意，在残酷的命运中摸索与求取生存，努力与天抗争，不正是目前国内单机游戏市场的写照吗？上软或许想要以“仙四”结局明志，云天河弯弓射天火的一幕，不无悲壮色彩。后来在上软制作人回答本刊关于“仙四”的问题中，我证实了上面的猜想（参看后文）。现在想来，“仙四”的结局如果设定为云天河箭射天火力竭而死，也许能达到更为震撼的效果，但是上软最终回到了游戏的情节本身，留下了一个光明而让人遐想的尾巴。





玄霄誓入魔道，如果还有续集他会变成怎样？



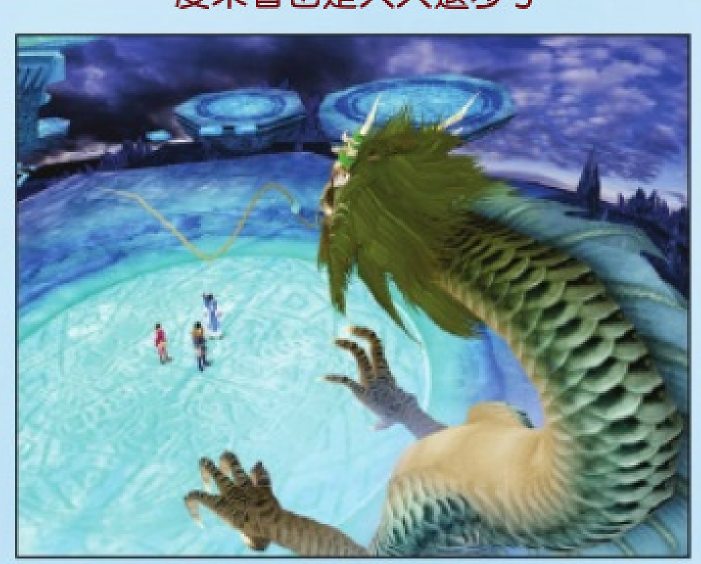
云天河箭射天火的结尾有些尴尬，又有些理想化

关于批评，关于市场

相比前作，“仙四”的写实画风和迷宫简化等设定都是完全正确的改进，但它并不是没有缺点，相反，它在方方面面的缺陷还有很多。例如CG动画的劣质、视角在战斗中的不便、游戏中杂兵战难度太大、云天河的部分台词设定值得商榷等。之所以说是缺陷，是因为这些都还有很大改进余地。游戏中也并没有使用很高端的硬件技术，你几乎看不到一点即时的动态光影，尽管有些可惜，但也还是可以接受。游戏中通过成熟的美工和运镜技巧弥补了硬件特效的部分缺憾，像清风涧、烛龙试炼等场景都让人记忆深刻。绝大部分玩家在玩“仙四”之后的感觉是愉悦的，这说明他们在“仙四”中更重视剧情和音乐上的享受，事实上这也是国产RPG一直以来最大的两个卖点。从这一点来说，“仙四”是成功的，而一款游戏成功的标准并不是要求它在各个方面都必须达到什么程度（当年的《生化危机4》也被不少人指责为故事薄弱，但这并不妨碍它成为经典之作）。如果有人对硬件技术的要求很高，不妨去《战争机器》中得到满足，非要拿《上古卷轴IV》的画面来指责制作成本有天壤之别的“仙四”，这就有些求全责备，不太厚道。注意批评的心态，打个比方，如果你有个儿子将来110米栏能跑出12秒88，我想你一定不会整天臭着个脸对他说：“隔壁家那小谁人家能长到2米26，一场比赛能拿30分和15个篮板，你娃咋就不行！”



“仙四”的CG动画即便从国产游戏的角度来看也是大大退步了



烛龙试炼的场景镜头运用出色，令人颇感震撼



迷宫中这样的机关看似复杂，但只要找到诀窍就非常简单

关于“仙四”，也许最值得一提的还是玩家购买正版的热情。即便是在游戏刚刚发售，SF加密导致游戏卡得厉害的那几天，也有大量玩家在网上号召购买正版，这在从前几乎是不可想象的。在一个可以在网络游戏中一掷万金来赢取虚荣的时代，也许购买单机正版的行为终于不再会被人看作是傻瓜了。当我们看到希望的时候，希望这个希望并没有来得太晚，也不仅仅是回光返照带给我们的假象。“仙四”的成功发售会不会刺激国产单机游戏的复苏？毕竟现在国内的单机游戏市场，已经不是当初仅凭理想和毅力就可以坚持的时代。在网络游戏疯狂的利润面前，“仙四”这样国产顶级单机游戏大作的盈利也不值一提。国产单机游戏的未来会如何，且让我们拭目以待。

《大众软件》与上海软星关于“仙四”的有问有答

针对“仙四”发售后的一些敏感问题，小编将其集中归纳起来，向上软的“仙四”主要制作人员——不算是采访，姑且算作是一次郑重的提问。我得到了答案，这应该算是一次真诚的有问有答，也是“仙四”发售后本刊独家报道的制作人答疑。不知道下面将要看到的，是否是你心目中满意的答案呢？

（注：下文中出现的“XD”为上软制作人员喜欢用的表情符号。）

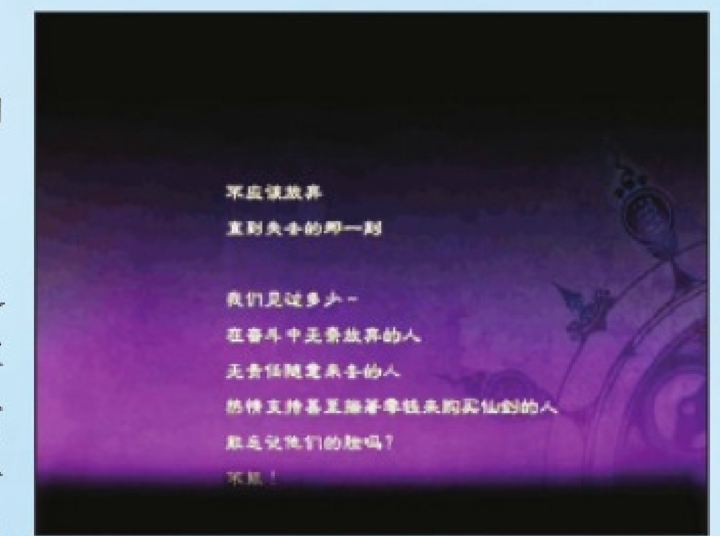
石沉溪洞隐藏的上海软星制作组

《大众软件》：在“仙四”游戏后期时进入山洞，能看到软星工作组化身的水滴。与水滴们对话后，许多玩家表示软星制作组的成员全部都是宅男，而只有宅男才会在这个时候还坚持做单机。请问软星众人对这种说法有怎样的看法？

后制总监老K：宅男和做单机游戏，在我看来是没有必然联系的。诚然，我个人来做游戏，确实是因为喜欢游戏这个比较宅的理由。现在还在做单机游戏的，未必只有宅男，还有一种人是——傻子（笑）。可能大家从水滴人的对话中闻到些“宅”气，请大家见怪不怪吧，毕竟在公司窝了那么久，加班了大半年，没有发霉已经不错了XD。之所以做单机，是因为一份心情、一个信念，这个信念从我不到20岁，到现在我快30岁了，都贯穿始终。我的同事们、工作的伙伴们或多或少都有和我差不多的感受和想法。做单机游戏，除了将这份工作当成兴趣之外，还要有一种使命感（再笑）。所以，就当它是个巧合吧，或许公司内人员身上有宅的要素，但未必宅了就能做单机。另外提醒大家，上软里可不光是宅男阿，还有女孩子呢……

主美术綦将军：是否是“宅男”，与仍然坚持做单机游戏好像没有必然的联系吧？个人非常喜欢中国的传统文化。对我来说，我觉得做单机游戏，尤其是中国古典风格的单机游戏，最大乐趣在于可以将自己喜欢的东西融入到游戏中去。在游戏中尽情展示中国的古典服饰，中国的美丽景致以及古典的生活情调。单机游戏具有封闭性，主体元素都是游戏制作者能够控制的，玩家按照事先设定好的内容去喜怒哀乐，所以更容易也更适宜去表现文化的魅力。网游的优势在于社群交往，现在中国的游戏制作水平大幅提高，市面上的一些优秀的国产网游，在发扬中国传统文化方面也做出了极大的贡献。但实际效果有时候会比较像这些年来兴起的影视城，虽然建筑、服饰、装饰都是古典的，但由于它的开放性，会混杂进更多与主题无关的东西，变得不太单纯唯美，这是网游和单机的本身性质所决定的。如果有机会，本人会希望一直在中国的单机游戏领域贡献自己的微薄之力。

监制工长君：是的，我是宅男。除了工作，洗衣、煮饭、打扫都有益身心……XD，反正巨蟹座就喜欢待家里，嘿嘿……



游戏结束后打出制作小组专门感谢玩家的话

《大众软件》：在游戏说明书中和游戏通关后，都能看到制作人专门感谢玩家的话，带给人一种悲情的色彩。抛开游戏本身来看，这种做法是相当容易让人敏感的。制作人在游戏中加入这样的话是出于什么目的？

监制工长君：目的再简单也不过，而且没有其他理由。上软成立的资金很少，之后总公司再也没有其他援助。如果不是内地50万“仙三”正版玩家的支持（台港玩家也很支持，也很感谢，但是资金对上软……就不提了），上软早就完蛋了。心中的重楼、天河等一堆角色日后怎做得出来？比较一下正版玩家多年来提供的资金与当初开办资金，前者明显大了太多。购买内地“仙三”“仙三外”“仙四”至今近130万套的玩家们，都算是上软的小老板与衣食父母，面对这些帮助上软存活与角色诞生的玩家，本来就要感谢、本来就要多做一些说明、本来就该要明明白白说声再见了，谢谢你们帮我们这群仙迷圆梦！我这人就这臭脾气，该说啥就说啥，谁对我有恩我自当诚心以对，旁人要误解我也懒得管，直接“……”面对。如果要说成这是悲情、敏感、抱怨、吐苦水，我只能说：想看、想懂那就可以把这些话当作我对玩家的感谢与说明，现今环境确实不容乐观，没有人能予以否认。狂徒之后也没人了，而且未来可能也再无缘份见到这群可爱可敬的玩家。再者，上软团队熬了两年后体力与心力都消耗至0，更是惨烈。如果这些话看了不顺眼，反正以后也不会有人再说，笑一个忘了吧……XD。至于玩盗版的玩家看了这些话觉得碍眼与讨厌的话，我只能说：不要误会了，本来就不是写给你们看的啊，我又没骂你们，有啥好气好敏感的呢，呵呵……

《大众软件》：“仙四”的口碑几乎可以说是全面超越了前面两作，尤其是在一些年龄较大、口味比较刁钻的玩家群中也获得了好评。请问制作人如果做总结，会归纳为什么原因？

项目负责人笑犬：其实，依照创意这行的风险论来说，在制作与发售时期，并没有一个能100%得到好评的办法与点子，每一次出新产品都是一次冒险。而这次的成功，从结果推论来看，我个人认为是：1.产品的品相尚能满足一般玩家的眼光，在高端口味刁钻的玩家中又能符合他们心目中大作的最低要求。其实这一点很重要，这类族群往往对游离型玩家有着决定性的影响力。2.整体设计上回归仙剑本色，剧情面回到传统的单一结局。看过不少评价，许多玩家还是赞赏单一结局好，这样让人回味无穷。我看过一个玩家说，他很喜欢天河，认为天河塑造得相当成功，天河的表现让他成为一个单纯又认真的角色，这一点回归传统的剧情设计确实功不可没。再有，系统面回到比较早期游戏那种容易理解又富有变化的设计，在游玩上没有窒碍难懂的感觉，总体来说就是顺畅。

以上大概就是这次游戏内容获得较大成功的几个明显原因。当然，一款产品的成功不可能单纯到只有这么简单的几点，但要深入谈论会相当繁琐又咬文嚼字，更甚者连社会现象与人文变化可能都会是成功或者失败的原因。不过这

些比较啰嗦的，在这里就不多谈了。

监制工长君：我只能说，剧情能被大多数玩家认同——好险；音乐能让玩家喜爱——好险；头像能让玩家喜欢——好险；淮南王陵吓到不少玩家——好……开心（别打我～XD）！



《大众软件》：下面是3个连续的问题。

A.“仙四”的销售情况良好，这是否意味着单机游戏市场可以找回希望？

B.如果“仙四”没有SF加密，预定情况和销售情况是否依然会这么理想？

C.这次的加密问题在一开始引起了不小的风波，如果时光倒流重新选择，是否依然会选择SF加密？

监制工长君：A.是的，我认为很有希望！因为只要使用正版玩家的数量日渐增多（尤其女同胞增加很多喔～XD），华人游戏迟早有一天能与美日比肩！我可以从“仙四”上市两周的销量对比2003年“仙三”的销量中得到感动的结果，也可以看出玩家道德素质日渐上升。更重要的是我发现很多玩家很爱国，这是一个强国必须要有的条件。这里请千万别误会，我无意把购买正版游戏的行为当作爱不爱国的标准，那太沉重。我只是就我自己看到玩家的来信与发帖中，惊讶地看到绝大多数购买正版的玩家，他们对这个民族、这个国家同样充满着热情。今日这个时代有着太多的分裂，也有太多的抹黑、浮躁与谩骂，但我非常幸运地在游戏中看到一大群玩家的和平、真诚与热情。他们或许现在很年轻，但我相信他们是未来强盛与安定的基石，我很高兴能身处在这个艰难的环境中痛并快乐着XD。

B.如果要面对现实，那就是——不会很理想。

C.一定会加密，但是因为时光倒流，我老命不要也一定要将加密流程改了。加密后必须让上软测一遍才能两岸上市，不然实在太遗憾了！

《大众软件》：“仙四”始终在“能否与天抗争”这个主题上围绕，制作人认为“仙四”中真正与天抗争的人是谁？他最后有没有成功？

项目负责人笑犬：其实在“能否与天抗争”这个主题上，“仙四”中几位主要角色都是。或者我该说每个人都是，这个主题始终围绕着每个主线角色，天河、菱纱、紫英、梦璃、玄霄，甚至几个长老、一些支线的敬业龙套们，大家都是不甘于命运的捉弄努力改变命运的勇者。但有时天意难违，有人成功了，也有人失败了，这次“仙四”剧情我想感人之处也就是在此，但真正与天抗争的是谁，他成功了没有？我不在这里下定论，很多玩家都有一套自己的解读，我认为这样很好，也很高兴看到我们的产品能引起这么多回响。这是一个好故事应该有的现象，我要是明确说了那恐怕会成为官方解答，反而扼杀玩家重复玩味“仙四”情节的乐趣呢。

监制工长君：“仙四”的故事，是上软的故事。以目前来看，功亏一篑。以未来而言，卷土重来！

《大众软件》：如果软星将来的开发业务将会是网游，“仙四”的开发人员们会欣然接受吗？

主程序COOLJ：游戏是一种娱乐载体，重要的是要能够让玩家深入到游戏世界中，切身体会到在游戏的世界里所能带来的诸多感受。至于单机还是网游并不重要，重要的是游戏内容、游戏能带给玩家什么。

主企划某树：网游是一种非常有趣的游戏形态，多人互动，相对单机是极不一样的体验。可惜国内的大环境所致，不少开发商比较急功近利，才会令一部分单机玩家有“网游就是粗制滥造”的想法。其实暴雪公司就是一个正面的榜样，《魔兽世界》中许多设计都展示出极高的可玩性与艺术性。客观来讲，国内不管单机或网游的制作水平都落后于国外很多，而网游又是基于单机的一种游戏形态，我想先要追赶这方面的差距，就得花上不少时间。不过还是很有信心，无论是国内的开发环境也好、研发人员的经验也好，都会日渐趋于成熟。

主美术基将军：如果公司未来展开的业务是网游，那公司一定是经过慎重考虑和市场调研，从团队的高度去做出的决定，相信会是正确的。对一个成熟的游戏制作者来说，能够根据公司的发展规划，欣然转换自己的方向及风格，也是应该具备的基本水准。所以公司如果开发业务是网游，那必定会全力配合。当然，如果以个人偏好来说，还是比较倾向于单机游戏的研发。除了上面提到的可以更好地展示中国文化的原因外，还有一个原因是，单机游戏更像是一件艺术品，值得收藏，或者类似于一本好书，越读越有味道，具有恒久性。最后还有一个小小的原因算是自己私心：很多年以后，也许自己会去找一台古董电脑，重新装回WinXP，听着熟悉的音乐，追寻着纱纱的倩影去打山猪……如果是网游，那就只能对着一张尘封已久的客户端光盘回味了。

二维美术指导胃妖：嗯，现在是网游比较流行，而且比单机市场更大更广，有很多网游也确实很有趣很好玩。但我希望在开发网游的同时，单机也不能停滞不前，因为从心里来说，我还是希望能够开发单机游戏。虽然有个人喜好的因素，但更大的原因是现在国产单机游戏太少了，已经快成需要保护的“濒危动物”，如果我们也完全开发网游，那不就更少了。所以如果条件允许，还是让我们继续单机吧。在我看来，最好的是能让——单机为网游提供各种素材，网游运营后再支援单机的开发，相辅相成，共同进步。

监制工长君：就我个人而言，我也很喜欢玩网游，也曾经玩得入迷，也乐意研发网游，但是我更喜欢研发单机，因为里面有很多的情感可以体会、更多的角色可以让玩家喜爱。所以相比之







下，我宁愿我命由我不由天，相信会付出痛苦的代价，但是自己怎样开心怎样走……（笑）

项目负责人笑犬：开发网游并不是想做就能做的，它不光是技术这道墙必须要跨越，还要有好的销售手腕与管道，好的策略并且销售人员要充分认识产品。大家也都知道“仙四”这次在宣传与销售的策略实行上遇到很多问题，在公司的宣传销售团队没有彻底痛定思痛、改掉他们那种认为“我销售游戏并不需要懂游戏与玩游戏”那种可笑的无稽之谈、在行销改头换面之前，我想“仙四”开发小组并不可能欣然接受未来的开发产品是网游，因为那样只会再度让大家两年甚至更久的时光与心血化为泡影。我知道这样的答案可能会让不少玩家失望，不过小组成员也是人，伤到了依然会痛，况且每个人珍惜的东西不同，研发最珍惜的就是我们的产品，这是两年多青春时光的见证也是结晶，这样的状态要我“欣然接受”，我想几乎不可能吧。

附文：从《仙剑奇侠传四》看国产游戏的剧情

■ 广西 Silvershark

今年8月，《仙剑奇侠传四》的发售万众瞩目、盛况空前，不仅让国内沉寂很久的单机游戏市场升温，而游戏本身也获得较高的评价。本文就以此为契机，对《仙剑奇侠传四》与国产单机游戏中一些经久不衰的优秀作品进行剧情方面一些共性的探讨。

国产游戏的剧情背景

具有民族特色的武侠题材是国产游戏的主流，但“武侠”只是一个统称，具体上还可以细分为若干种：如《秦殇》《赵云传》等偏重于历史；而《剑侠情缘》系列比较着重于侠义为重的写实武侠；《仙剑奇侠传》与《天地劫》系列则倾向于神怪仙侠路线；还有《轩辕剑》与《幻想三国志》系列更是将武侠、神话、历史等各种风格糅合在一起。除此之外，还有一些奇幻题材的数量也不少，这在SRPG方面比较常见，如《炎龙骑士团》《风色幻想》系列等，RPG方面主要是风雷时代的《守护者之剑》与《圣女之歌》系列。至于别的像《阿猫阿狗》的童话题材、《疾风少年队》的现代校园题材或《堕落天使》的未来题材等，则属于更为罕见的非主流类型。

玩家喜欢怎样的剧情？

对于喜爱RPG的玩家来说，游戏故事是否动人是衡量这个游戏是否吸引人的重要因素。那么，在国产RPG中怎样的剧情最受欢迎？由于RPG表现的往往是对主角整个人生的再现与模拟，能构造出强大的情感世界，带给玩家深刻的体验感。这种体验感来源于每个人内心深处对人生的感悟和迷茫、无奈与苛求、失意与希望……所以描写世间最能体现人性之光辉的“情”（包括亲情、友情、爱情等）的剧情，最能使人在RPG所构造的虚拟人生情感世界中得到共鸣。

以《仙剑奇侠传四》为例，起主导作用的依然是历代所注重的男女之情，同时友情与亲情的分量也不可忽视。4个性格各异的年轻人一起闯荡江湖，友情就是维系他们共处的桥梁，还有云天河与玄霄之间的友情变化也在剧情中起着关键作用。至于亲情主要集中在转轮镜台与冥河的相关情节，这些描写情的桥段往往都是让玩家感动并留下深刻印象的部分。不过要在抒情的桥段里取得相应的效果并非凭空产生，这需要在故事中孕育，在细节中积累，一点点凝聚，这样当感情达到爆破点时，就能带动玩家的真情。比如韩菱纱宁愿折损阳寿也要盗墓，只为了要送给云天河一样礼物以让他记住自己，这里就能让玩家唏嘘不已。当然，也有少数不以情见长而例外的游戏，如《轩辕剑叁》与《苍之涛》就是以思想性的高度来取胜的代表，同样也好评如潮。



韩菱纱闯封神陵盗取神弓赠予云天河

游戏中的亲情戏场面不多

怎样的剧情才算是好剧情？

在故事性上，RPG的情节是单线发展的，因此一款成功的RPG剧情设计首先需要做到合理的情节安排。以游戏背景时间跨度长达千年的《幽城幻剑录》为例，游戏以千年的宿命为主线，再配合梦境与清醒相互交错的两条线索，讲述一个恢宏大气的故事，通过3次梦中之旅将千年前故事的主干描述得异常清晰，在揭开千年后旅程谜团的同时也为进一步的旅程埋下伏笔。反观《仙剑奇侠传三外传——问情篇》，游戏的剧情设计变成了中心辐射式的组织方式，玩家从蜀山出发，每次游历一个关卡（地脉迷宫），回来整装，打探情报，再出发到下一个关卡。这样的设计对于以剧情为主导而非自由度与游戏系统的RPG来说可谓是格格不入，再加上无止境的迷宫作祟，就算有再优秀的情节，其发挥出的效果也会大打折扣。

一款优秀的RPG的剧情经过适当润色加工就能当作一部小说来读，而正如小说叙事的六字要领“凤头、猪肚、豹尾”那样，RPG的剧情设计也要做好这3个要求。以《轩辕剑》系列为例，《轩辕剑伍》的非议主要是因为它只满足了豹尾的条件，而《轩辕



游戏中多次刻画韩菱纱与慕容紫英之间奇妙的情感联系

剑叁》也因为它的虎头蛇尾而降低了些许评价，相反《天之痕》在这3个部分都表现出彩，玩家公认其剧情比较完美。同样，《仙剑奇侠传》也以开篇诙谐，中篇稳重紧张迷局重重，后篇跌宕悲伤而在当时脱颖而出，成为国产RPG里的一座里程碑。再看下《仙剑奇侠传四》，游戏开始不久，尤其是在进入云天河父母的墓室之后就让玩家产生了疑云重重的感觉，为了探知真相而自然勾起了好奇心，这样，作为一个RPG它做到了尽可能在短时间内吸引玩家的要求。接下来游戏紧扣“寻仙”的主题，以充实的主线与优秀的支线剧情撑起了剧情的发展与高潮部分，结局虽然由于九天玄女以毫无征兆的外力干涉而显得有些突兀，但最终的动画采取了非常朦胧与含蓄的方式，给玩家留下了很大的想象余地，也算是个成功之处。


结尾处九天玄女的出场让玩家颇为费解

在做好剧情安排的基础上，还需要在人物塑造上下功夫，只有在人物形象上取得成功，整个游戏才能被玩家记住，不至于成为过眼云烟。人物刻画最好循序渐进，顺其自然，不应一步到位。像《仙剑奇侠传二》在开始的情节中就将主角王小虎的所有性格特点展现，而且他的性格也让剧情安排产生诸多不合理之处，直接导致人物形象的方位感缺失，进而为游戏带来强烈的负面影响。相反，《仙剑奇侠传》中对李逍遥本性的刻画属于层进式的进阶诠释，随着剧情发展而逐渐看到他的各个方面，所以收到了不错的效果。除了适用于主角的层进式手段外，还有更通用的反转，即人物立场的转变所带来的人物深化。以《仙剑奇侠传四》为例，慕容紫英由原本求仙至上，坚信人妖有别，到最后悟出了背离修道的求仙乃是入邪的这个过程中，他的信仰经历了一次巨大的转变，唯独没有改变的是心里所坚持的正义，这一转变大大深化了慕容紫英的形象。再如撑起情节半边天的反派玄霄，19年来多舛的命运最终让他为了追求力量成仙而终坠魔道。玄霄在19年前后的两次转变是相互联系的，第一次反转所掩饰起来的矛盾，通过剧情的积累，在第二次反转后以更强烈的方式爆发，这就是这种手法带来的剧情张力的提升。类似地，《天之痕》中的宇文拓及新近的《风色幻想6》中的尤里西斯也都是借由认识反转所塑造成功的人物，作为配角却赢得了主角一般的认同，就是由于反转前后角色形象的巨大反差表现出了他们忍辱负重的性格。同样，当这个手法作用于第一主角时，如《幽城幻剑录》里的夏侯仪与《守护者之剑2》里的修特，都是由最初的救世走向最终的灭世之路（夏侯仪在思想上，而修特已有行动），主角性格与行为在反转前后强烈的反差让玩家留下了难以磨灭的印象。可见，善于逆转的手段对于塑造人物十分有效。


这样的场景多少有些落入俗套


玄霄作为最终Boss，但绝大多数玩家对他并没有敌意

塑造人物的另一个重要手法，应属适当对角色进行心理或思想描写，这在游戏中同样能起到深化作用，并增强角色代入感。言行描写往往只能停留在人物表面，而心理与思想描写则直接深入角色内心，以最为直观的视角将角色心理表述出来，人物由此透明化。《仙剑奇侠传四》中无论主角或配角、主线或支线，往往都在适当之处以角色的思维立场阐述相关看法，比如结局动画里慕容紫英回答柳梦璃的“人生若梦”的感慨等。从更深层次上来看，思维描写也代表着游戏过程从感性走向了理性，配合着情节让玩家进行思考与评判。比如《苍之涛》作为一个复杂沉重的故事，其切入点在于以一个小女孩车芸的角度看待这一过程，但当阐述到相关角色各自的立场原则时，游戏将花费大量笔墨进行符合个性的言行与思想描写。

剧情打动玩家的“窍门”

一般来说，国产游戏在打动玩家方面尤其喜欢运用悲剧，因为悲剧是将人生有价值的东西毁灭给人看，而人是感性的，自然容易为之动容。悲剧普遍被使用在游戏结局上，如《仙剑奇侠传》（单结局）、《天之痕》（双结局）与《幽城幻剑录》（三结局）等作为公认的经典游戏，无论哪一个结局，都能让大部分玩家感动到涕泪俱下，可见一部具有优秀剧情的RPG所营造出的悲剧感染力是惊人的。有时候悲剧在感性之余还带有理性的思考，如《轩辕剑叁》中慧彦力竭身亡仍旧矗立在恒罗斯峡谷的镜头，便直接为赛特指明了“王道”的真谛。

悲剧结局自《仙剑奇侠传》开始一直到现在早已被国产游戏用滥了，而这也无可厚非，只要不是采用莫名其妙让一个角色死去的陈旧方法，而起码要做到死得其所，让玩家有所感悟或感动即可。如《苍之涛》里的车芸原本就被设定为必死，最后经过多次修改剧本才确定她死在自己最挚爱的哥哥桓远之手上，以她的一死而成就桓远之的目的，将桓远之的立场与个性反衬入骨髓，达到了最大的效果。当然，凡事不能一概而论，也有些游戏没有弄死人也营造出强烈的悲剧氛围，如《天河传说》以男女主角间阴差阳错的误会成就一段感人的悲剧。相反，能以喜剧来感动玩家的国产游戏数量着实不多，比较有代表性的是《风色幻想5》，结局里众人历尽千辛万苦而创造出最辉煌的冒险传奇的紫夜奇迹，这是依靠努力拼搏的曲折过程迎来最终成功的喜悦而实现的感动。这次《仙剑奇侠传四》的结局到底是悲剧还是喜剧尚无定论，但这已经不再重要，因为游戏不论过程还是结局已经做到感动了玩家，从技巧上来看得益于游戏结局并未将所有真相点明，让每一位玩家心中都有一个属于自己的结局，可以说是将“感动”提到了一个新高度。P


结局是悲是喜并无定论

BIOSH

欢迎来到无忧城

在北大西洋的中间，一座灯塔矗立在茫茫大海之中，在这座灯塔的下方深海中，隐藏着人类历史上最伟大的科技成就——无忧城。正如这座城市的建造者安德鲁·瑞恩的信条“没有神仙皇帝，一切全靠人类自己”一样，这座建立在海底的城市超越了大多数人最疯狂的想象。无忧城的内部由数座高层建筑及建筑之间的耐压通道组合而成，外围则由一圈防波墙护卫。整个城市所需能源由海底火山的热量提供，氧气、淡水和食物等生活必需品完全能够利用先进的科技实现自给自足。

瑞恩是一位隐居的苏联富豪，他于1946年建造了这座海底的梦幻城市，按他的设想，无忧城将成为一个人类精英聚集之所，在无忧城里，科学家可以不受世俗思想所束缚、艺术家可以不为外界评论所左右。瑞恩秘密邀请世界各个行业的杰出人物到此定居，在这个远离俗世的海底乌托邦内，这些“人类中最精英的组成部分”可以毫无限制地实现自己的狂想。20世纪60年代初期，无忧城内的人口总数达到了数千人。

一次意外的科学发现彻底改变了无忧城的社会形态，两名生物学家在一次事故中偶然发现一种海底蜗牛的体内蕴含着前所未见的基因能源，这种能源可以提高人类的物理及精神能力。一名叫方太的企业家买断了这项研究成果并最终垄断了这种新能源，人们称这种能源为“亚当”（ADAM）。



方太准备利用亚当带来的利益为自己谋取政治地位，这显然威胁到了瑞恩，无忧城内的平静彻底被打破了，一场战争终于在瑞恩和方太之间展开。激烈的战斗之后，瑞恩得到了胜利，但战争彻底改变了无忧城，基因改造和生物技术让无忧城里的大多数居民都变成了怪物，他们蜷缩在角落里，所有的理智都被对亚当的贪婪所吞噬。

1960年的一个夜晚，你被命运召唤而来，在生命垂危之际，你发现了大海中的灯塔，无忧城在你的面前展露真容，这座曾经的天堂之城现在已经迈向毁灭边缘。在海底，那些曾经灯火辉煌的建筑内已经是满目疮痍，整个城市的底部甚至已经开始发生渗漏。接下来，你将随着我们一起，经历这海底天堂的最后岁月。

WELCOME TO RAPTURE

栏目编辑·Cross·cross@popsoft.com.cn

生化震撼

策划、制作：cOMMANDO
作者：cOMMANDO Palin

HOCK

极品	总评 9.0
制作	2K Boston
发行	2K Games
类型	主视角射击
语种	英文

文化包容性：8.0 上手精通：8.0 画面：9.0 音效：9.0 创新：9.0 剧情：10

他们对我说："孩子，你注定与众不同。"

他们还对我说："你生来就是为了做出一些惊天大事，这是你的命运。"

我一直不知道他们为什么这么说。

直到那次在海底的震撼经历之后。

现在，我将向你讲述这个故事，你将会知道，我在大西洋海底的历险，在那个遥远的、从未被世人了解的城市里，我所做的一切。

现在，我来向你讲述我的故事。

我仍然清楚地记得那个夜晚，1960年一个普通的晚上，我坐上了跨越大西洋的夜航航班，机舱内的气味一如既往令人烦躁，我放下行李，坐在座椅上，再一次掏出钱包，看着里面发黄的相片，我的父亲、母亲和我。

知道么，我和他们并没有什么太亲密的感情，是的，他们很疼爱我，就像世界上所有的父母一样，但是我总觉得他们看着我的眼神里有些什么隐瞒我的东西。他们偶尔会背着我吵架，但当我出现在他们面前的时候，他们又作出一副什么都没发生的样子。当我因为这次旅途和他们告别的时候，他们把这个盒子交给我，让我在飞机降落后打开，我有点好奇，但还是答应了他们。

飞机忽然震撼起来，在一阵令人无法忍受的噪声之后，飞机开始下坠，身边的旅客开始尖叫，整个机舱恍若地狱。但不知为什么，我却冷静得出奇，在我的心里，有个声音告诉我，在下面的海洋里，有东西在召唤着我。

飞机仍然在下坠，我眼前一黑，失去了知觉，在最后的时刻，我的脑海里仍然回响着那句话，我注定与众不同。



我注定与众不同么？

SOMETHING YOU NEED TO KNOW
你应该知道的一些事

《生化震撼》是一个相当体贴的游戏，游戏内置了很完善的玩家帮助系统。事实上，在大多数情况下，游戏会明确告诉你接下来的任务是什么，通常来说，除了偶尔会遇到一些需要动动脑筋才能前进的地方之外（相信我，只要略加思索，你就能解决这些问题），你很难被游戏卡住。

所以，我们这篇攻略将着力向你介绍无忧城的方方面面，而非游戏进程本身。我们将会为你讲一个紧张而忧伤的故事，让你了解这座水下城市的过去和现在。

所以，我们希望你记住以下几条注意事项，只要遵循下面列出的注意事项，你就不太可能被迫停下自己探索的脚步。

让箭头指引前进的方向



游戏中会经常出现指引方向的箭头，只要跟着箭头的方向前进，你就会来到过关的关键地点或关卡尽头。

值得一提的是，这个箭头的寻路相当出色，可以自动判断楼梯、路口和其他一切路点，它基本不会出现指错路或指向不明确的情况，你完全可以信任它，让它引导你直达目标。除此之外，多注意任务介绍也是个相当重要的办法。

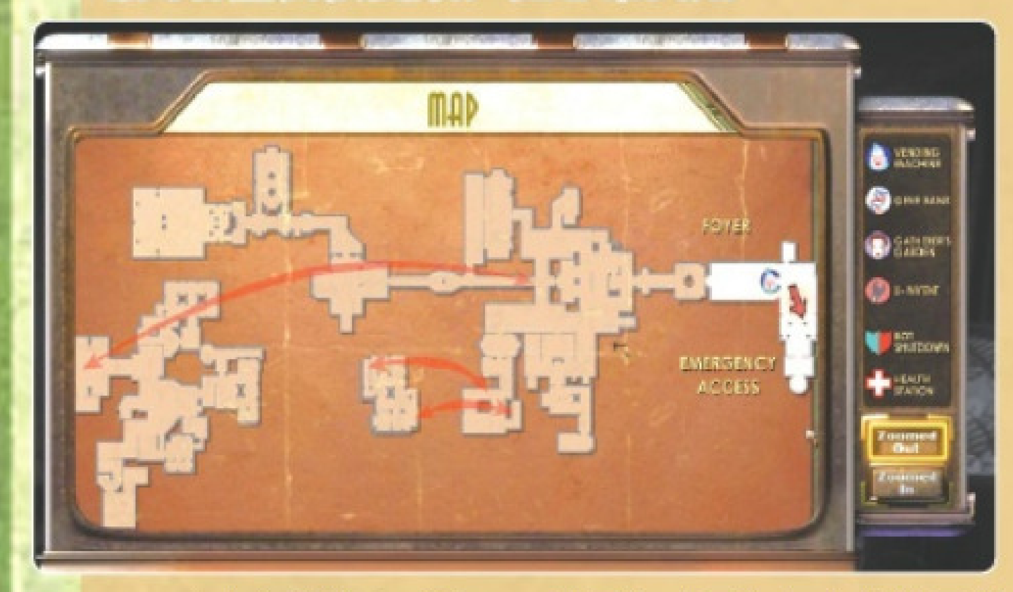
闪烁着金光的关键物体



不必担心过关的关键物品就在你眼前某个不起眼的地方呆着，而你却因为画面太暗而无法发现。在游戏中，关键物品会以金色高亮显示，它们的亮度是如此醒目，在整个地图中散发着熠熠光辉，以至于你不太可能错过它们。

所以，当你按照箭头指示来到一间屋子里，却又不知道自己该做些什么的时候，看看四周有没有发着金光的物体吧，通常来说，那就是你的目标。

地图看上去很复杂，但非常实用



《生化震撼》采取了一种看上去更为复杂的地图模式，同一个楼梯连接的两层楼可能在地图上相距不少，乍看上去，你很容易被它弄晕，但花力气仔细研究一下，你就会发现这种地图模式相当有效。

玩家在地图上的位置会以箭头标出，关键点会以各自的图标标识，而大多数任务都会告诉玩家可以在地图的什么位置上取得关键性进展。所以，请花点时间，弄懂地图。

序章

我醒来的时候，发现自己已经身处水中，或许就是刺骨的海水将我唤醒的。

我奋力游上水面，在我的身边，我乘坐的飞机——它现在只能被称为一堆大大小小的碎片在燃烧。我四处张望，但没有哭泣、没有叫喊，只有死亡一般的寂静和海水灌入飞机机舱发出的声音，也许所有的人都已经沉到了海底。我不知道这是哪里，也不知道是否有人知道我们已经坠毁在大西洋的中央，我想，也许还不到明天早上，我就会因为精疲力竭而沉入海底。

但鬼使神差般地，我看到了一座灯塔。

一座灯塔！就那么矗立在海面上，塔顶散发出刺眼的白色光芒，下面有一个台阶，海水拍打着台阶，似乎在召唤我过去。但是哪个疯子会在大西洋的中央盖一座灯塔？这里方圆几千公里内都没有陆地，甚至没有航线。

我朝着灯塔游去，在一段令人难以忍受的路程之后，我踏上了灯塔的台阶。我面前出现了一扇半开的门，门上有一个标志“R”。

我走入灯塔。塔里一片漆黑，我听到镇流器的嗡嗡响声，灯光亮起，整个屋子因此变得灯火辉煌。一尊巨大的半身铜像被镶嵌在冰冷的大理石墙面上，它俯身向下，眼睛直视我。手中有一条横幅，红色的条幅上有几个金色大字：“从没有什么神仙皇帝，一切全靠人类自己！”

“也许是个有怪癖的富翁”。

除了这个解释，我想不出还有什么人可以在这里建立一座灯塔，我走下了铜像背后的台阶。通道内一片黑暗，但灯光总能在我身前适时亮起，我来到了一个巨大的金属球体前面。

看上去，这东西好像一个潜水仓，我在报纸上见过这玩意，前几年美国有两个探险家就是坐着这东西潜入了海底。潜水仓的门开着，巨大的好奇攫取了我，



欢迎来到无忧城

How can I play this game?
我该怎么玩这个游戏?



在你晕头转向从潜水仓里踏出来之前，我们愿意向你介绍一下这个游戏最吸引人的一点：多样的游戏方式。

我们希望你了解的是，《生化震撼》的制作小组花费了很大力气，力争让每一位游戏玩家都能够得到不同的游戏体验。在冒险中，你会接触到许多各具特色的武器和技能，配合游戏中丰富的场景和敌人先进的AI，你可以做出许多有趣的攻击方式。

举一个最简单的例子，当一个或多个敌人站在水里的时候，你可以对水使用电击技能，利用水导电的特性将其电杀。而如果敌人没站在水里，你可以先对他使用一个焚烧技能，他自己就会跳到水里试图把身上的火浇灭。然后，你就可以使用闪电了。

游戏的制作小组表示，他们希望玩家在交流的时候说出“这个地方我是怎样通过的”而不是“这个地方应该这样通过。”实际上，每一个人都可能在游戏中发掘出适合自己的攻击步骤。只要有足够的想象力，你可以开发出许多有趣而有效的攻击方式，你可以用榴弹发射器将一颗感应雷粘在敌人的尸体上，再使用意念力将敌人尸体抛向其他敌人，你还可以先用冰冻技能或电击技能将敌人定住，再用弓箭精确瞄准一击爆头。您甚至可以先触发警报，然后等到攻击机器飞近时对敌人使用“安全威胁”技能，让蜂拥而至的攻击机器给敌人造成伤害。

游戏中提供了相当多的技能供您选择，你可以选择强化自身的物理能力，也可以把所有的亚当都投入到黑客技巧上，你的选择将决定您的战斗方式。再配上武器的升级与改造、子弹的选择与制造等多种因素，你的游戏经历几乎不会和其他人雷同。

总之，游戏中存在着多种攻击方式，而我们希望你能够尽情尝试所有的可能性——我们相信你会喜欢这种感觉。这也正是这个游戏受到玩家欢迎和媒体好评的重要原因之一。

我迫不及待地想知道这东西究竟会把我带到哪里去。所以，我作出了我一生中最关键的决定：走进潜水仓，拉下扳手。

欢迎来到无忧城

潜水仓缓缓下降，抗压玻璃外的颜色由浅蓝变成深蓝，我知道我已经被这个可恶的大球带着沉入海底，我不知道它将把我带到哪里，也许是一个美国或者苏联的秘密基地，比如核弹发射井或者跨洋电话监听站什么的，在这个疯狂的年头，他们什么事情都做得出来。但不管怎么说，无论等待着我的是什么，都不会比我在海水中溺死更加糟糕。

几分钟之后，我的眼前出现了一座城市，我无法向你们重复我当时的心情，我被震撼得无以复加，我甚至怀疑……我是不是已经死了。

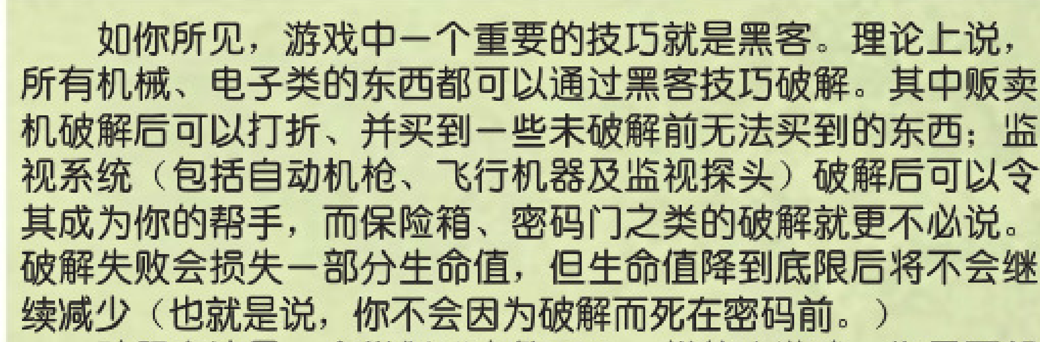
潜水球继续前进，终于在一个看上去好像是车站一样的地方停了下来。两个状似鬼魅的东西出现在舱门外，我开始以为那是个人，但我很快就发现自己错了，那个东西……那个东西确实拥有人的形体，它穿着一件礼服，如果你不在乎衣服上那一大片肮脏、发黑的血液的话，这件衣服看上去还蛮合身。他们用我从没见过的速度在屋子里搏杀，之后一个手上拿着钩子的人把另一个人从中间活生生扯开了。杀掉那个人之后，拿着钩子的人仔细端详着潜水仓里的我，而我也得以仔细看看它，这个家伙戴着一个兔子面具，面具残破不堪，看上去就和我面前这整个地方一样，华丽而破败。这是什么鬼地方！



1959年新年快乐，永远快乐

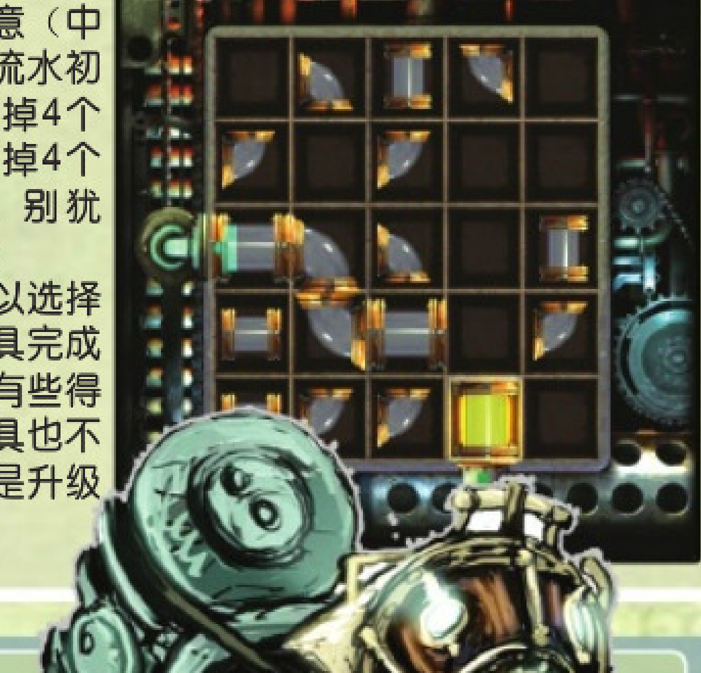
旁边的无线电通信机响了起来，阿特拉斯，他是这样介绍自己的，他说他会通过无线电帮助我，帮助我从这个鬼地方逃出去，他的确做到了。我没有迟疑，我已经从一个“看上去不可能更坏”的地方来到了一个更加“看上去不可能更坏”的地方，我希望也许不会有更坏的“不可能更坏”出现。但当然，我一路注意搜索着身边的东西，我想我应该做好准备，不管我即将面对什么。

几个转弯后，我来到了一个洞口前，洞口被一堆石头挡住了，我左右搜寻，最后发现一把扳手躺



如你所见，游戏中一个重要的技巧就是黑客。理论上说，所有机械、电子类的东西都可以通过黑客技巧破解。其中贩卖机破解后可以打折、并买到一些未破解前无法买到的东西；监视系统（包括自动机枪、飞行机器及监视探头）破解后可以令其成为你的帮手，而保险箱、密码门之类的破解就更不必说。破解失败会损失一部分生命值，但生命值降到底限后将不会继续减少（也就是说，你不会因为破解而死在密码前。）

破解方法是一个类似“水管工”一样的小游戏，你需要将水从入口导至出口。其中闪电符号的障碍是令你损失大部分生命值，而警报符号的障碍则会导致警报响起。随着游戏难度的增加，小游戏内的障碍也会逐渐增加，所以，在中后期拿出一部分亚当强化黑客方面的能力是个不错的主意（中后期你可以得到“流水初始速度减慢”“去掉4个闪电障碍”及“去掉4个警报障碍”能力，别犹豫，一定要升级）。



此外，你还可以选择用钱或自动破解工具完成破解，只不过用钱有些得不偿失，而破解工具也不算便宜。所以，还是升级你的技能吧。

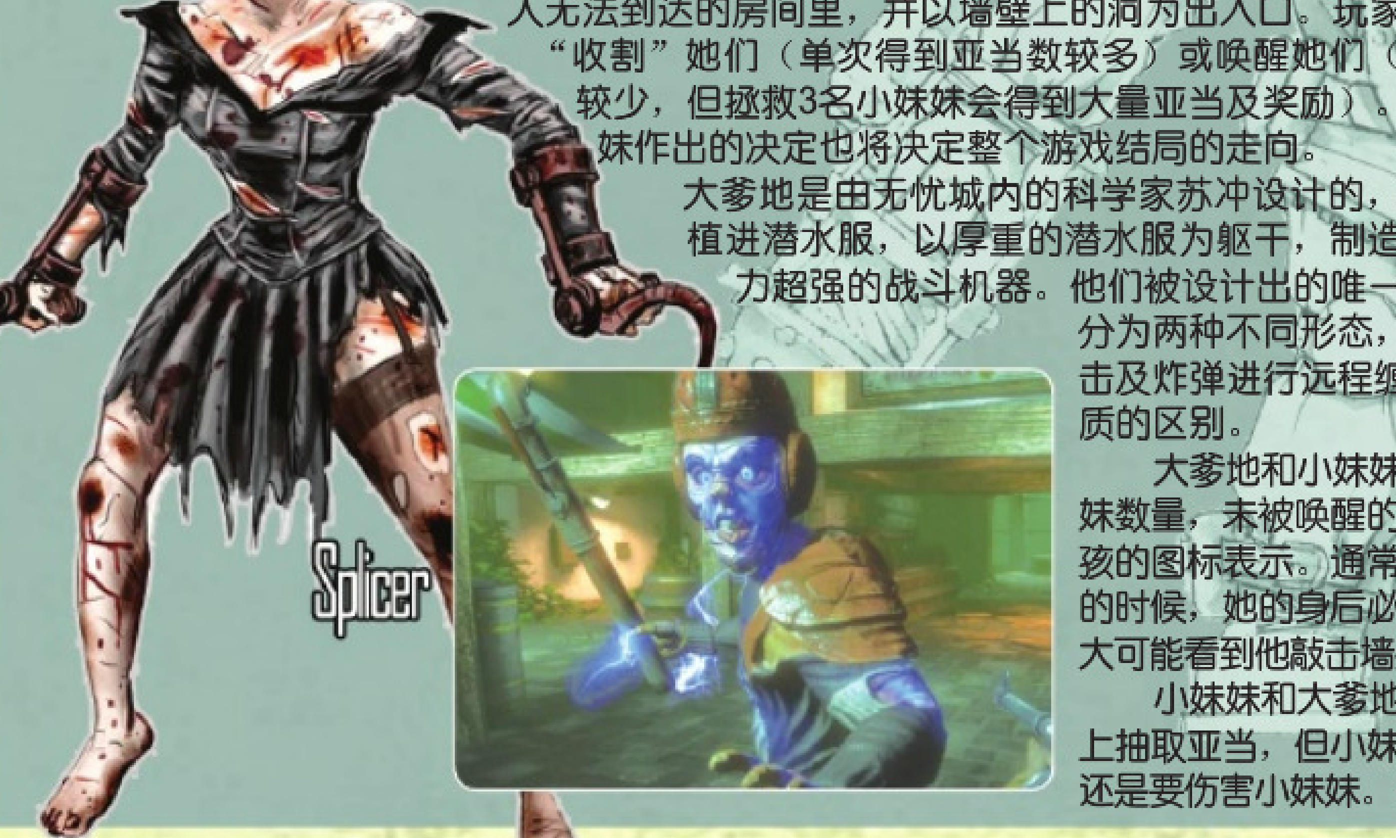


除了关键人物之外，游戏里的NPC主要分为3类：小妹妹（Little Sister）、大爹地（Big Daddy）以及融合者（Splicer）。

融合者是玩家在游戏中最常见到的敌人，他们将伴随玩家在无忧城内的整个旅途。融合者们原本都是无忧城里的居民，但持续的战争和对亚当的依赖让他们过度使用亚当，最后则变成了丧失人性的疯狂傀儡。现在，这些人每天都游荡在无忧城内，寻找着携带亚当的猎物。在早期，玩家面对的融合者生命值和攻击力都很低，随着游戏的进展，融合者的防御力、攻击力及能力都将有显著增长，除此之外，一些接受了基因改造的融合者还拥有特殊的能力，比如隐身或攀爬墙壁。融合者们经常成队出现，你必须想个办法将他们解决掉。

小妹妹是无忧城内的德国女科学家“制造”出的产物，她们外表是10岁左右的小女孩，但实际上则是提取亚当的工具。她们没有任何战斗能力，唯一的作用就是从死尸中抽取亚当并以自身为工具对亚当进行提纯。她们居住在大人无法到达的房间里，并以墙壁上的洞为出入口。玩家可以在游戏中选择“收割”她们（单次得到亚当数较多）或唤醒她们（单次得到亚当数量较少，但拯救3名小妹妹会得到大量亚当及奖励）。同时，玩家对小妹妹作出的决定也将决定整个游戏结局的走向。

大爹地是由无忧城内的科学家苏冲设计的，苏冲将人体器官移植进潜水服，以厚重的潜水服为躯干，制造出这种攻击及防御力超强的战斗机器。他们被设计出的唯一目的就是为了保护处于采集状态下的小妹妹。大爹地分为两种不同形态，一种右手为钻头，擅长近身攻击，而另一种右手为步枪，使用射击及炸弹进行远程缠斗。除了攻击方式的不同之外，两种形态的大爹地并没有其他本质的区别。



大爹地和小妹妹通常是一同出现的，你可以在暂停菜单的下方检查当前关卡的小妹妹数量，未被唤醒的小妹妹由一个潜水头盔图标表示，而已经被唤醒的小妹妹由一个女孩的图标表示。通常来说，每关出现的小妹妹数量都是固定的。每当你看到一个小妹妹的时候，她的身后必定跟随着一位大爹地，而假如你跟着一个大爹地走一段路，就有很大可能看到他敲击墙壁上的洞，召唤出小妹妹。

小妹妹和大爹地并不会主动攻击玩家，他们只是自顾自地走在无忧城内，从死尸身上抽取亚当，但小妹妹却是玩家得到亚当的唯一途径，所以玩家必须作出选择：要拯救还是要伤害小妹妹。当然，在此之前，你必须面对大爹地的攻击，

PLASMIDS 基因武器



电击（ELECTRO BOLT）

电击是游戏中最早获得，也是最常用到的基因攻击技能，该技能可以令敌人及机械麻痹一定时间，玩家可以利用麻痹时间进行攻击或破解（Hacking）。在游戏后期，该技能有两次强化。



焚烧（INCINERATE）

焚烧技能可以让你放出火焰攻击敌人，当这个技能进化到第三阶段时，一次焚烧可以给敌人造成相当可观的物理伤害。此外，你偶尔需要这个技能融化地图上被冰封住的房门或箱子。



意念力（TELEKINESIS）

意念力几乎是游戏中最重要的基因技能了，你可以利用这个技能抓取补给，也可以让一个尸体悬浮在你面前为你挡子弹，此外，假如你的附近有几个氧气瓶，就是意念力大显身手的时候了。



冻结（WINTER BLAST）

冻结技能可以让你瞬间将敌人冷冻，被冻结的敌人将丧失行动能力，你可以赶在他解冻之前将其击毙。但令人相当不爽的是，他们会碎成冰块，这意味着你不能从他的身上得到有效补给。



诱发怒火（ENRAGE）

这个技能只适用于多个敌人并存的场合，将你手中的红球扔向其中一个敌人，他会变得愤怒并立即开始攻击身边任何人，接下来你的敌人将陷入自相残杀的状态中，你只需要收拾残局。



傀儡目标（TARGET DUMMY）

这个技能可以制造出一个傀儡目标，被制造出的傀儡目标将吸引所有人的攻击。当你和Big Daddy或Boss对战的时候，你可以重复使用这个技能，你的对手将始终攻击傀儡目标。



陷阱（CYCLONE TRAP）

这个技能帮助你在地面上铺设一个陷阱，踩到这个陷阱的普通敌人将会被陷阱弹到空中，丧失部分生命值及麻痹片刻，但值得注意的是，这个技能对沉重的Big Daddy无效。



催眠“大爹地”（HYPNOTIZE BIG DADDY）

当你把这个绿色的球体扔在BigDaddy身上之后，他就会认为你才是他应该保护的对象，效果可以持续一段时间，但老实说，这招的效果可能并不像大多数人想像得那么好。



蜂群攻击（INSECT SWARM）

通过基因改造技术，你可以从体内释放出一群蜜蜂攻击目标，对于敌人来说，这是相当有杀伤力的一招，除了要承受对生命值造成的伤害之外，他们将不得不把全部精力放在驱赶蜜蜂上。



安全威胁（SECURITY BULLS EYE）

自动机枪、监视器、飞行机器……这个技能可以让你的敌人成为安全系统的敌人，是否觉得让2台飞行机器缠住Big Daddy是个好主意？那就快试试这个技能吧。

GENE BANK 其他基因能力概要

除了你最常用到的“基因武器”能力之外，你还将得到3个种类的基因能力，在这里，我们分别叫它们“基因强化”“工程能力”和“战斗能力”。

你可以在基因购买机前选择用亚当学习技能，除了学习技能之外，基因购买机还能够让你升级自己的生命值和魔法值、购买新的基因槽。

我们都知道，你必须在你的基因槽内装备基因能力才能在游戏中使用它，所以购买基因槽，让自己能够同时使用更多基因就相当有意义。别担心被替换掉的基因能力会消失，你可以在游戏中的“基因银行”处随时调整你的基因能力。

现在我们来简单介绍一下其他的基因能力，基因强化（Physical Tonics）中的技能以被动技能为主，在游戏中相当有用处，值得推荐的强化技能包括“增速”（后期拍摄获得、可以让主角移动、跳跃速度增加）、“保护色”（后期拍摄获得，可以让主角静止时保持隐形）、“夏娃链接”（可以让主角在使用急救包时增加一定魔法值）等。

工程能力（Engineering Tonics）技能主要针对游戏中的机械而言，里面包括了一大票黑客技巧。在早期，你可能认为你仅靠灵活的头脑和手指就能解决掉所有的电脑，但在游戏的中后期，如果没有增加该种类下的基因能力，你将不太可能在机械面前取得成功——我的建议是，在游戏中期的时候，拿出一点亚当换取几个相应的基因槽吧，你不会后悔的。



“战斗能力”里包括一些诸如“让你的扳手击中敌人时随机放出闪电”或“让你的背袭造成更大伤害”之类的能力，大家可以仔细想想自己喜欢什么风格的攻击方式，然后再选择相关的能力。此外值得一提的是，该技能里有几个被动技能，诸如“增加你的防御力”“增加你的基因抗性”相当相当有用。此外，所有的基因技能是可以叠加的，举个例子，同时装备“速度+10”和“速度+5”的基因能力，你的速度将增加15。

基因能力是《生化震撼》的精髓，我要强调的是，不要单纯地使用基因能力，要想想如何配合环境、武器，有机而灵活地使用适当的基因能力。要知道，这个游戏最有趣的地方就是这个。

在我脚下的地板上。我拿起了扳手，敲碎了石头，洞口太矮，我只能蹲着走进去。至于扳手，我想它的作用不止是敲碎石头而已。

这是一个什么样的鬼地方！这里的一切装饰都是如此美丽，好似一个堂皇的歌剧院，但现在这里好像刚刚经历过一场战争。我顺着路向前走，面前出现了一台奇妙的机器，机器上面放着一个散发着金光的红色瓶子，下面还有一个注射器。

“拿起它，向自己身体里注射。”阿特拉斯对我说，他接着说，“这是一项神秘的基因研究成就，这座城市现在四处都潜伏着危险，你必须拥有这种力量才能保护自己。”

我没有拒绝这个提议，接下来，我发现自己身体内产生了翻天覆地的变化，我又一次晕了过去。

当我醒来的时候，我眼前出现了一双巨大的脚，甚至……还有一个孩子……然后，在一片混乱和打斗之后，我发现自己从楼梯上掉了下来。

“你现在拥有了电击的基因技能。”阿特拉斯对我说：“你可以试试用这个技能把门打开。”



伏特加会减少你的EVE值

我依照他的话做了，我发现我可以随心所欲地控制这些电流，我用电流击中了面前大门的控制器，大门应声而开。

我好像来到了这座城市里建筑间的通道内，很显然，这些玻璃通道把一座座建筑连接在一起，可是这些过道现在看上去已经毁了，因为坠毁的飞机沉入海底，恰好砸在通道中央。我不得不冒着大水爬进飞机里，再从安全门走到另一侧，整个通道似乎都被破坏掉了，汹涌的海水四处肆虐，但我终于在被淹死之前到达了我的目标——通往另一栋建筑的水密门。


飞行机器，黑掉后就是你不错的帮手

现在我终于有时间问问阿特拉斯这里到底出了什么事情。

“无忧城。”他说，“是安德鲁瑞恩在1946年建立起来的，最开始，他邀请一些相当杰出的人材来到这里，你也看到那个片子了，我们在这儿过得非常不错。”

“是的，很不错。”我回答。

“但后来出了件事情，一个科学家从海蜗牛里提取出一种东西，我们叫它亚当。嗯，对于人类来说，亚当可以改造我们的肉体和精神能力，可以让你变得更健壮、更聪明、更灵活，甚至能让你成为……超人。人人都想得到亚当，更多的亚当。我们很快就把海洋里的海蜗牛抓干净了，然后，有人发现从死者的体内也能提取亚当。”

“从死者体内？”

“没错，一个人死了，你就能从他的身体里得到亚当，但我们没有那么多死人……所以，这里就变成了这样，在1959年的新年晚会上。”

“好了。”阿特拉斯结束了这场谈话：“你不如尝试一下你的新能力，你可以用电击把敌人击晕，然后狠狠给他一下子，如果敌人在水里，你可以直接向水放电。”

我照阿特拉斯说的话做了，我电死了几个敌人，然后继续向前走，如果我能这么说，孩子们，我感到我的眼前似乎出现了一个箭头，它准确地指导我该走向哪里。我按着箭头走，来到了一个剧院一样的地方。我小心翼翼爬上上空的钢梁走到对面，但地面上有什么响动吸引了我的目光。


Big Daddy Little Sister和融合者！

一个女孩，脏兮兮的，大大的眼睛里散发着摄人的光芒，她正趴在一个人的身上，用一个我平生看到最恐怖的针管从那人的尸体里抽取一种物质。

“小妹妹。”阿特拉斯的声音又响起来了，“瑞恩和他手下的女科学家发明了这个系统，她们外表还是小孩子，但其实他们被改造成了提取亚当的工具，用她们自己的身体。”

我呆呆地看着面前诡异的画面，不知道自己该做些什么，忽然我看到一个人影从墙壁上跳下来，那个女孩尖叫着想要躲避他，但被他抓住了。

“融合者。”阿特拉斯向我解释，“无忧城原来的居民，现在变成了这个样子，他们在整个城市里四处游荡，你保不准什么时候就会遇到他们，刚才追杀你的也是那群家伙。”

“可那个孩子怎么办？”。

“别着急，”他很轻松。

我听到一声巨响，一个巨大的、穿着全套潜水服的人形从楼上跳下来，直接冲到那个融合者的面前。那家伙被吓坏了，举起手里的手枪朝着那个大家伙开枪，但那根本挡不住大家伙，他用手中的钻头把那个融合者钻到墙壁上，又抓起融合者四处猛甩，当然，我相信那个可怜的融合者早就死透了。

“这就是大爹地。”阿特拉斯在我耳边说，“小妹妹抽取亚当，大爹地保护小妹妹，多奇妙的组合！以后你会和他们打交道的，但现在我们得走了。”



今后少不了和Big Daddy打交道

我清楚我该听他的，所以我继续前行，我打赌我打死了至少30个敌人，最后，我用扳手打碎了一把锁，然后又陷入了一场苦战。不管怎么说吧，我逐渐熟悉了我的能力和武器，但我清楚，我还远没到能松口气的时候呢。

医用器械展示中心
MEDICAL PAVILION

这是一个全新的地方，阿特拉斯告诉我，这里是个美容院，但它现在看起来好像地狱。

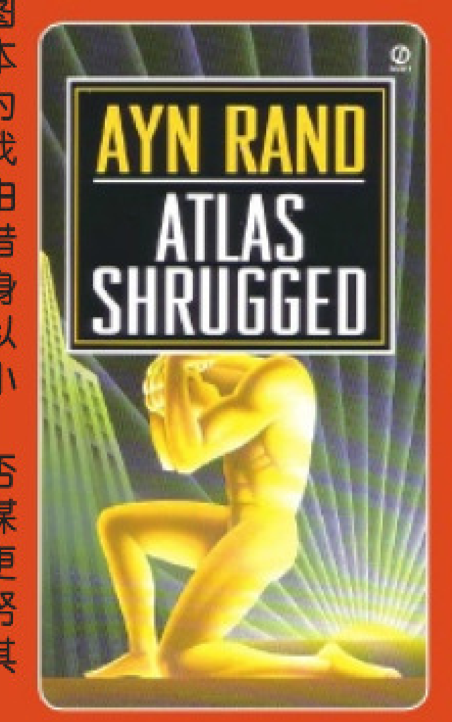
“这里原来是个医院，后来我们发现亚当可以医治人类的疾病，”阿特拉斯对我说：“所以我们现在唯一能用到大夫的地方

阿特拉斯耸耸肩

在游戏中，一个化名“阿特拉斯”（Altas）的家伙一直通过各种方法协助你，帮助你逃生，引导你去找到他留在无忧城里的妻儿，当然，在游戏后面几章，你会知道阿特拉斯究竟是什么人。他就是那个叫Frank Fontaine的恶棍，他垄断了亚当，把无忧城变成了一个地狱，误导你杀害了安德鲁·瑞恩，还把你当成收集亚当的原料。看起来，他就活脱脱是一个十恶不赦的家伙。

但对于欧美玩家来说，阿特拉斯这个名字足以让他们理解游戏设计师想要表达的东西，游戏的制作人员在一次访谈中曾经提起过，这个游戏的剧情受到了《1984》和《阿特拉斯耸耸肩》的影响——很显然，阿特拉斯这个名字就来自于后一本书。

《阿特拉斯耸耸肩》是小说《Atlas Shrugged》的中文译名，除此之外，这本小说还有“巨人之漠然”“被蔑视的栋梁”之类一大票名字（看看这本书的封面和巨人的造型，再想想你在无忧城里看到的雕像）。该书是俄裔美国女作家艾恩·兰德（英文拼写为Ayn Rand，是否觉得和游戏中俄裔商人安德鲁·瑞恩（Andrew Ryan）的身份和名字很类似？）于1957年出版的。这是一本在西方国家影响力巨大的书籍，也是虚无主义的代表作品。在美国，这本书屡屡当选各大图书公司“不可不读的10本书”或“对美国影响最大的50本书之类”评选的前几名，也被一代又一代的知识分子奉为必读之书。《Atlas Shrugged》目前还没有中译本，但我可以告诉你，它很厚，也挺晦涩，花了很大力气鼓吹自由资本主义、个人奋斗之类的思想（在游戏里，这些思想借瑞恩之口被宣扬出来）。而阿特拉斯是一个超人，他终身致力于帮助“卑微的人类”，但人类不理解他，对其不以为然，最后阿特拉斯耸耸肩膀，人类才理解到自己的弱小和卑微。



这么看起来游戏中对于阿特拉斯的态度并非完全否定，如果从原著角度来理解，一方面阿特拉斯是整个阴谋的幕后黑手，而另一方面，他所做的一切可能只是为了更大、更有意义的目标，普通的人类不能理解他，把他的努力看成罪恶，作为超脱于普通“凡人”的超人，他不被其他人所理解，孤独地带着自己的理想被主角毁灭。

就是美容院了。”

和我之前看到的场景差不多，这里也是一片乱七八糟，录音日记四处散落，其中有不少是这里的主治医生的。看上去这个家伙原来还算是一个正常人，但看到亚当在美容上的巨大作用之后，这家伙就开始沉迷于自己的艺术，他不再满足于矫正畸形，而开始塑造自己心目中完美的面孔。再之后，这家伙就变疯了，他开始四处寻找猎物，把她们绑在自己的手术台上为他们做手术，这听上去真让人恶心。

在这里，我学会了新的能力——焚烧。我还遇到了一个扔炸弹的家伙，他扔下的炸弹炸掉了一块墙壁，挡住了我的去路，我只能原路返回，用焚烧能力融化几个门上的冰，然后在一个地方找到了“意念力”这个基因技能。意念力可以让我用意念力驱动物体，接下去我回到被挡住的地方，用这个技能把敌人的炸弹扔向被挡住的门——一切都很简单。

然后我遇到了那个疯子，老实说，那家伙还真有点难对付，不过我用电击和手枪解决了他。从这家伙的房间里出来之后，我遇到了那个小女孩，还有她身后的那个大块头家伙——我现在知道了，她们管那玩意叫大老爹。



医院里有不少急救包！

我没太弄清楚自己是怎么和那个笨重的家伙打起来的，那真是场恶斗，我不停地用电击技能，在狭窄的空间里和它绕着圈子，当然，最后我还是胜利了。

“抓住小女孩，杀了她。”阿特拉斯对我说。

抓住小女孩这事情相当简单，但接下来却很难。

“她们已经不是小孩子了，她们是怪物！只是样子像小女孩而已！”阿特拉斯的声音很大，“杀掉他们，你可以得到他们身体里的亚当！”

但另一个声音在我耳边响起：“你还有别的选择，她们内心仍然是孩子，你可以解救她们。”

我抬头看去，那是一个女人，我看不清楚她的面孔，但听上去她和那些疯狂的融合者不一样。

“她们是活生生的女孩，请不要这么做。”她的声音很柔和。还带着一点德国口音。

“德国婊子！”阿特拉斯反唇相讥，“你制造出的这些怪物已经不算是人了，她们只是存放亚当的容器而已。”他的声音急切了不少，“杀掉她们，利用她们的亚当强化自己，否则你根本没办法逃出这个疯狂的鬼地方，为你自己想想！”

我做不到。

我慢慢用手轻抚女孩的额头，她的眼睛变得清澈，然后她道谢，轻快地跑开了。

我从来都没为我作出的这个决定后悔过。

海王的赏金

NEPTUNE'S BOUNTY

又是乘坐潜水仓，我已经习惯了这个玩意，但它们为什么不能把我带到水面上呢？

我找到了一个叫“基因银行”的玩意，我可以在这里随意更改我已经得到的基因，我没办法把它们都带上，因为有个叫“基因槽”的混蛋系统限制着我。

我知道这个城市里还有许多“还算正常”的人，但他们把自己关在厚厚的铁门后面，像乌龟一样不出现。我要面对的就是这样的一个家伙，如果我要通过这里，就必须完成这家伙的要求——用相机拍下3个可以任意在墙壁上攀爬的融合者，那东西手上有钩子。我在拿到相机的屋子里看到了那玩意，它被关在一间屋子里，和我之间隔着一层玻璃。

我又去寻找另外两个目标，其中一个在5号房间，另一个在图书馆里，我得说，地图相当有用，当你觉得自己迷路了，别忘记拿出地图看一看。

当我最终完成任务之后，那家伙竟然让我把所有的武器（除了我的扳手）都扔在他门口的桶里。“别担心安全.”他是这么对我说的，但我接下来就不得不用扳手和一大堆穷凶极恶的家伙斗个你死我活。当然，最后我还是胜利了，胜利之后，我拿回了我的武器，但是那家伙好似克扣了一些子弹。

对了，在这里，我拯救了3个小女孩，其中一个女孩送给我一个泰迪熊玩具——就放在基因购买机的前

关于无忧城的点点滴滴

无忧城，大西洋中心的城市，精英汇聚的场所，俄裔资本家安德鲁瑞恩建造了这座伟大的城市。在游戏中，你将探索整个无忧城，但与此同时，你应该了解一下这座城市背后的一些小故事。

无忧城（Rapture）的名字本身被翻译为“兴奋、狂喜”，但这个词本身带有相当强烈的宗教意味，追朔词源，“Rapture”由拉丁文“Rapto”转化而成，意思是“被抓住”。在一些宗教中则引申为“被提”。

在一些宗教的末世论中，“被提”表示在大灾难前夕，活着的教徒将在同一时间被送上天际与神同在，同时他们的身体将变为不朽。但另外许多传统的教派对此观点并不赞同，甚至表现出抵制的态度。直到现在，还有不少作家出版与“Rapture”相关的书籍。

结合游戏来说，安德鲁瑞恩在远离人世的深海建立了城市，并邀请世界上各行各业有杰出成就的研究者（在他看来，人是分为等级的，而能够进入无忧城的，显然是相当杰出的人材）前来生活，他们从人世间消声匿踪，在无忧城开始了他们全新的生活，也暗合了这个词本身含有的宗教释义。

但相当具有讽刺意味的是，无忧城并未像瑞恩计划的那样，成为超然世间的极乐之境，从游戏中遍布的录音日记中，我们可以发现，甚至在亚当被发现之前，无忧城里的居民就有着各式各样的牢骚，艺术家抱怨自己的作品不被其他人欣赏、女人抱怨自己的爱情没有得到回应，看起来他们根本无法摆脱“凡人”的烦恼，也许这又是制作组想隐晦地向我们表达的观点吧。

无忧城整体的建筑格局是美国50年代的风格，在设计领域，这种风格被称作“Art Deco”（中文翻译为“装饰艺术”），于1930年左右在美国兴盛，又于1960年左右再度兴起。装饰艺术演变自19世纪末期的Art Nouveau（新艺术）运动，在新艺术基础上结合了由工业文化而兴起的机械美学。装饰艺术的标志是以较机械的几何线条作为装饰，并以明亮且充满对比性的色彩（如橙色、蓝色和部分这篇攻略版面内所涉及到的颜色）进行填充。

标准的装饰艺术图像有许多标志性的元素，包括象征美好新世界的太阳状的放射光线、象征新事迹建筑成就的摩天大楼的剪影、象征交通发展的交通工具形态、象征机械与科技的几何线条等等。仔细看看《生化震撼》的标志，你至少能从中发现两三条“装饰艺术标准元素”。装饰艺术的标志性建筑物是美国纽约的洛克菲勒大厦，在中国的许多城市（比如上海、哈尔滨）中，我们也可以看到装饰艺术风格的建筑。

在《生化震撼》中，无忧城的整体建筑格调全部被设定为装饰艺术风格，而城市内的装饰品、日用品也无不带有美国50年代的风情，很多人认为这是制作组在向《辐射》（Fallout）系列表示致敬，



面，里面有200点亚当、一个基因技能和一些子弹。

走私者巢穴
SMUGGLER'S HIDEOUT

“我就要见到我的妻子了.”阿特拉斯对我说，“我帮助你逃出去，你把他们也带出这个鬼地方，别忘记了，这是我们当初的约定。”

我耸耸肩，告诉他我是个言而有信的家伙。我们也许来到了这座城市的地下坑道，这里是那群走私份子的地盘，所以现在敌人就尤其多。他们一群一群向我涌来，但或许是他们太久没有见到水，我用焚烧技能就可以轻易将他们解决，这里四处都放着油桶、氧气瓶之类易燃易爆的东西，地上还有一摊摊油污，真是个杀人放火的好地方。



焚烧技能在这一关里相当重要

这里的道路相当简单，我一直朝前走，杀死了30或者50个融合者，开了两三个开关，终于可以看到潜水仓了，阿特拉斯告诉我，他的妻子和女儿都被瑞恩囚禁在潜水仓里，我要救出他们，逃出这个鬼地方。

我朝潜水仓跑去，一路上还要应付那些拿着手枪或者铁管的家伙，就当我马上要碰到潜水仓的时候……它爆炸了。

“不！”阿特拉斯的叫声在我耳边响起，我惊愕地看着眼前的景象，潜水仓现在已经变成了一地的碎片，其中或许就有阿特拉斯的家人。接下来，无忧城的建造者，瑞恩的声音又响起来了。

我并不是第一次听到他的声音，但现在他的话让我满心愤怒。让我吃惊的是，阿特拉斯马上就从悲痛中恢复过来，指引着我离开了这个地方。

桃源盛世
ARCADIA

现在我要找到瑞恩。

阿特拉斯的悲痛是促使我这么做的原因之一，但更大的原因是我实在无法忍受那些小女孩被改造成那个样子。我尽力救下每一个小女孩，那些铁家伙不好对付，但现在我可以挺轻松地把他们解决掉。每当我拯救完一个孩子，看到她向我道谢，我胸中的愤怒就会增加一分，瑞恩一手造成了这一切，现在他应该付出代价。

穿过那条巷道，我面前出现了一个花园，我从没想到在水下还能有这个，好吧，除了花草，这里还有一堆可以隐身和瞬间移动的新敌人，但幸运的是他们很怕火。我用照相机拼命朝一切敌人拍照，这也是阿特拉斯告诉我的，我从照片中可以研究出新的基因能力，从这群隐身的家伙身上，我就学到了静止时可以隐身的能力。

花园的主人是位女士，她现在把自己关在房间里，从她的录音日记里我可以听出她一生都在搞植物研究，还在二站里研究出了什么让树木掉光叶子的药剂。但现在她只有看到自己培养出的玫瑰花才会见我——这花并不太难找，在花园下面的地下室里，一个水车的旁边就长满了这些花。

我带着玫瑰回来。终于得以进入她的办公室，但当她满心以为自己成功的时候，却被毒气杀害了，瑞恩，又是瑞恩做的事情。

但我没有更多的时间悲伤，我要找到瑞恩，把他终结掉。

农作物交易市场
FARMERS' MARKET

要见到瑞恩，我们还有很长一段路要走。

那位女士虽然已经牺牲了，但我们已经知道了那种叫“拉扎鲁载体”的玩意需要什么东西，蒸馏水、叶绿素样本和酶，每种7份，很繁琐，但希望有效。

有些家伙在这里养了一群蜜蜂，他们希望研究一种基因能力，让人可以控制蜜蜂，好吧，他们成功了，但他们现在已经无法使用这种能力了，不过我倒得到了这种能力。

大部分玩意都在他们的蜂巢培养室里，那地方不太容易进去，不过好在可以放冷气将蜜蜂赶走——我就重复使用冷气，再加上到处乱走，终于凑齐了液体。


看上去这里是个交易市场

再造桃源
RESTORING ARCADIA

好吧，我把这些玩意拿到制造机前，一个金光闪闪的大玩意就完成了。我把这东西抗到液体气化机的旁边，然后把它插上，很显然，瑞恩不喜欢我这么干，所以他又派出了一大票人来追杀我，不过我在之前就已经把保护这地方的两台自动炮塔黑掉了。就这样，我渡过了这波攻击，然后又在阿特拉斯的指引下跑到了潜水仓里。

富里克堡
FORT FROLIC

很难想一个艺术家会变成这样。

我有充分的证据（看看那些雕像和录音日记！）可以证明，我要面对的是一个自以为艺术家的变态，他觉

照相及子弹制造
TRY THIS!

在游戏的中期，你可以得到相机，很显然，这个东西并不只是让你完成任务的。事实上，在游戏里，你可以通过拍摄敌人发现一些新的基因能力。

拍摄的照片依照清晰程度、拍摄对象个数等因素被评定为不同级别，最高为A级，当你重复拍摄同一目标时，照片的级别将会逐渐下降。重复拍摄多张照片会导致拍摄无效——不过别担心，无效的照片是不会浪费你的胶卷的。

因此，养成良好的习惯，在面对敌人的时候，别急着扣动扳机——先按下快门吧。

到目前为止，玩家公认比较有效的、通过拍摄敌人得到的基因能力包括增速（注意拍摄手持水管的融合者）、保护色（注意拍摄可以隐形和瞬移的融合者）等技巧，此外，对Big Daddy多拍几张也不是什么坏习惯，要注意的是，Big Daddy分为近战、远战两种形态，每种形态都要多拍几张。

制作子弹是《生化震撼》中颇为有趣的一个设定，在游戏中，你可以从敌人的尸体上得到一些零件，然后在子弹制作机处制作特殊子弹。在游戏中后期，你必须依靠这些增强型子弹的帮助才能对敌人造成有效地伤害。

所以，别为敌人身上那些莫名其妙的玩意儿发愁，你总会用到他们的，还有，尽量把子弹制作机黑掉，那会让你的零件消耗成倍减少，相当有用。

最后，我希望你能了解，正如我们在之前一再重复的那样，武器和你的基因能力要配合使用，记住这一点，你就可以轻松击败面前的敌人，迎来最终的胜利。



武器升级与改造

手枪 Pistol

手枪是你在游戏中最早能够拿到的武器。在早期，这把手枪足够用，但在游戏的中后期，你可能需要对它进行一下改进。但无论如何，随处可得的弹药、可以接受的杀伤力和优秀的射击感都让这把枪能够始终伴随你在游戏中的历险。





升级	弹药		
升级弹舱容量 Clip Size 升级杀伤力 Damage increase	普通子弹 pistol rounds	反装甲弹 Armorpiercing	杀伤弹 Antipersonnel

机关枪 Machine Gun

机关枪绝对是你在游戏中最常用到的武器，这把弹鼓容量为40发的机关枪对于游戏中普通敌人拥有足够的杀伤力，而后期的特殊子弹可以让它的威力更进一步！当然，机关枪用的特殊子弹相当珍贵，所以请一定切记节俭使用。





升级	弹药		
升级杀伤力 Dange increase 升级射击稳定性 Kickback Reduction	普通子弹 Autorounds	杀伤弹 Antipersonnel	破甲弹 Armorpiercing

霰弹枪 Shotgun

霰弹枪可以为你提供惊人的瞬间杀伤力，当你面对Big Daddy的时候，电子干扰弹可以让你在无损生命值的情况下赢得胜利。除此之外，高杀伤弹对普通敌人的伤害能力也是惊人的——只不过在高级难度下，这两种弹药的获得代价也相当惊人。




升级	弹药		
升级装填速度 Rate of Fire 压缩增速升级 Damage increase	零号霰弹 OO Buck	电子扰弹 ElectricBuck	高杀伤弹 Exploding

掷弹筒 Grenade Launcher

掷弹筒可以投掷多种弹药，其中手雷为触碰击发、感应地雷投掷后只有感应到敌人接近才会爆炸，而热能追踪弹则可以实现击发后不管。每种弹药的杀伤力都是惊人的，但如何使用这些不同类型的弹药则要花一番心思——多用头脑，事半功倍。






升级	弹药		
升级杀伤力 Damage increase 升级锥形装药 Damage Immunity	手雷 Frag Grenade	感应地雷 ProximityMine	热追踪弹 HeatSeeking

药剂喷射器 Chemical Thrower

一个相当奇怪的事实是，大部分人都低估了药剂喷射器的杀伤力量，除了高杀伤性的电凝胶喷射液（或许是游戏中对机械杀伤最大的武器）之外，高燃汽油和液氮更可以让你解放两个基因武器槽。再说，它们对于一般敌人来说，威力也相当可观。

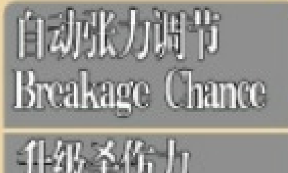


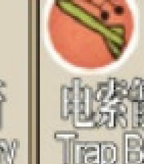


升级	弹药		
优化液体消耗 Consumption Rate 升级喷射距离 Range	高燃汽油 napalm	喷射液氮 LiquidNitrogen	电凝胶液 ElectricGel

十字弓 Cross Bow

十字弓是一种使用难度很高的武器，通常来说，你可以先使用电击能力将敌人固定，再使用标准箭将其爆头——在敌人生命值高、自己弹药少的游戏后期，这个组合相当有效。此外，在Big Daddy冲击路线上事先铺设电索箭也是你必备的能力。



升级	弹药		
自动张力调节 Breakage Chance 升级杀伤力 Damage increase	冰旋箭 Self Tip Bolt	燃烧箭 Incendiary	电索箭 Trap Bolt

得别人不理解他的艺术，不欣赏他的思想。我知道一个疯子获得了力量会变成什么样子。看着那个在舞台上演奏钢琴的可怜蛋，我应该知道科恩现在的脑子里都是些什么。


这种融合者可以在墙上乱爬

但我需要他——至少是现在，所以我不得不按他的要求，干掉剩余的3个人，按他的说法，那些人是他的对头，他希望他们死。这家伙送了我一把十字弓，别说，还挺好用的。

我不想详细描述我是怎么把那3个家伙杀死的，当然，他们也是罪有应得，我给他们的尸体拍照，然后放在舞台上的雕像里。我自己都觉得这件事情很让人恶心，但我还是完成了这件事情。然后，当我把照片都贴到雕像上之后，科恩终于出现了，我向你保证，他最后也受到了惩罚——不过我等到他送完我东西才动手。

对了，我不得不提一句，在这里的老虎机前玩几把，多带些钱走。

火神赫淮斯托斯
HEPHAESTUS

“我们直捣黄龙。”阿特拉斯说。

这是个不错的提议，我们在无忧城里和无数的融合者作战，而瑞恩却在自己的办公室里指挥着他们，我们应该直接找到他，然后解决他。

为了实现这个目标，我们得搞个炸弹，按阿特拉斯的说法，我们可以用炸弹解决掉瑞恩的防御，进入他的办公室，然后摊牌。好吧，找东西这事情我在行。

炸弹一共需要6个零件，我要从Big Daddy身上找到他们，反正我也要解救那些可怜的女孩，所以拿他们身上的零件也是顺手的事情。唯一让我头疼的是，瑞恩的爪牙多起来了，我不得不一个个把他们解决。找齐零件后回到那个小屋，进入密码门（我记得密码是0126），最后一个零件就在墙上等着我呢。我把这个大家伙带在身上，拿到它应该呆的地方，然后……砰！瑞恩，我来了。

无忧城控制中心
RAPTURE CENTRAL CONTROL

我完全没有想到，和瑞恩的会面会是这个样子。

安德鲁·瑞恩，苏联流亡大亨，


在见到瑞恩之前，你还有几场仗要打

天才的狂想家和无忧城建设者，他穿着笔挺的燕尾服，站在我的面前。

“你以为你是依靠自己的力量来到这里的吗？”他讥讽地看着我。

我呆住了，我清楚我面前站着什么人，他把无忧城变成了地狱，那么多人类的精英，那么多……孩子，我应该拿起手里的扳手、或者用焚烧什么的技能把他变成一个死人，但为什么我浑身一点都动弹不得？

“故地重游有什么感想吗？”他平静地问我，“我的孩子？”

我完全惊呆了，故地重游？我来过这个地方？我的脑子一片混乱，一个插满电线的婴儿幻影在我眼前浮现……那……就是我么？我想挣扎，但我完全无法动弹。

“你注定与众不同，我的孩子，你生下来就是要干一番大事的。”他走向我：“那时候，一个女人爱上了

我，但我不能和她结婚，后来，她瞒着我，生下了你。”

“方太，或者，你叫他阿特拉斯，”瑞恩拿起一根高尔夫球杆，“他从那个女人手里将你带走，对你进行训练，修改了你的基因，然后把你送到外面的世界。他的目的就是有朝一日引导你来将我杀死，恭喜你，孩子，但有一件事情你要记住，你始终是被控制的。”

他平静地说：“转身，向后走。”

我的身体完全不受我大脑的控制，转身，向后走，我努力挣扎，但


对付Big Daddy，火攻也相当有效

一切都没用。瑞恩不停的下着指令，我的身体完全服从，最后，我回到了他的面前。

“有一句话你应当记住，人类可以选择，但奴隶只能服从。”瑞恩把手中的高尔夫球杆塞到我的手里，“现在，打我的头。”

我的内心在狂呼，但我的身体忠实执行了他的指令，我手里的高尔夫球杆重重地打在他的头上，他被击倒了，但马上又站了起来看着我。

“牢牢记住我的话，人类可以选择，奴隶只能服从。”他说，“继续。”

一次，又一次，再一次。我的身体用所有的力量挥舞着高尔夫球杆，最后，瑞恩，我的父亲，倒在我的面前。

我呆在他的面前，我的父亲，我不知道发生了什么，这一切对我太突然了。

“很感人，”阿特拉斯的声音又在我的耳边响起，但这次他声音中的焦急、善意全部消失了，取而代之的是冷冰冰的讥讽，“儿子杀死了父亲，很悲伤不是么。”

我没有说话，我知道他会继续说下去。

“我可以对你说我是成功者，我煞费苦心隐忍多年，没错，你的命运早已被确定，人类可以选择，但奴隶只有服从，现在，再见。”

一大堆飞行机器朝我蜂拥而至，它们朝我射击。我的脑子里仍然是浑浑噩噩的，我的一切都已经被确定，我被人当作工具，我无法控制自己的命运……我就要死在这里了。

我看到那些小女孩……她们向我跑来……她们……救了我。

奥林巴斯高地
OLYMPUS HEIGHTS

我来到了她们的家。

她们现在已经是真正的孩子了，就和我之前在外面世界里看到的那些


她们现在看起来像正常的孩子了

孩子一样，蹲在一起玩跳房子什么的游戏。我也看到了那个女人，丹妮巴赫或者是什么别的名字，德国人的名字我总是叫不太准。

“她们把你当成朋友”，她对我说，“我一直在这里照顾她们，这里很安全，他们在这里没有危险，但你必须击败方太。”


这些尸体都曾经是人类中的精英

我知道自己该做什么，女孩给我打开了门，现在我要为自己的选择而战斗。

“你以为你能战胜我？”方太的话音现在总是带有一股讥讽，“你完全在我的控制之下，是我改造了你，现在让你看看我究竟能做些什么。”

我想他说得对，他的确能对我做不少事，比如让我的生命值减少什么的，但我想他也没有想到一个充满愤怒的人到底能有多大力量。

“5744”，丹妮巴赫对我说，“那是电梯的密码，乘坐电梯到最高层，那里应该有解药。”

我依照她说的做了，一个金色的瓶子……我毫不犹疑地把里面的液体注射到我的身体里。这玩意副作用不小，我体内的基因在四处乱窜，我无法控制自己的基因能力——如果非要形容，我现在只能随机使用基因能力。但我重复一次，没人知道一个充

隐喻、致敬与道德选择

一般来说，玩家在玩FPS游戏的时候是不考虑所谓剧情的，所谓“轰杀至渣，一路血洗”就是大部分FPS游戏过程的写照。RPG是个剧情的好载体，因为RPG里面除了剧情你就没别的可干；解谜游戏是个剧情的好载体，因为你不注意剧情就永远不知道下一步要干什么，但FPS游戏就不是这个调调。

但是你必须知道，《生化震撼》的制作组里满是钟情于庞客文化的强者。就如黑岛制作《辐射》《异域惊魂曲》一样，他们对游戏就有充足的爱，打算将做这么一个让人一看就觉得剧情特别能打的FPS游戏。

简单来说，《生化震撼》的剧情大致可以如此概括：一个人选择了世上所有最精英的人进入了一座与世隔绝的海底城，而后他们发现了亚当，这些人为了争抢亚当都变成了乱咬的败狗。于是海底城创造者就很伤心，试图用自己的死换取海底城重新统一，哪怕是在恶势力下。

你可以从这个故事中发现很多熟悉的情节：《海底两万里》中精英集中的孤立海底世界，耶稣殉难式的思想以及好莱坞式的大团圆结局，所有角色都有着自己的悲剧色彩。那么，到底是什么让我们觉得这样一个老套剧情的大集合成为了现在绝赞的游戏了呢？

首先，《生化震撼》告诉了我们，无论在现有生活中显得如何伟大的人，在巨大利益的诱惑之前都会逐渐腐化，成为行尸走肉。看看那些游戏中原本穿着时装戴着面具，现在却目露凶光肆意攻击的男女老少，你就能看到这辛辣的讥讽。对于心中“人没有为他人考虑的义务”的毒草，《生化震撼》为玩家展示出了一个这种思想演化的最终结果，这恐怕比任何其他形式都更能敲响警钟。实际上，每个人心中的这种思想都是为自己找一个借口，但是每个人心中也都清楚，如果这样下去将会变成怎样。《生化震撼》正是触动了玩家这根神经。

此外，将Little sister描绘成小女孩的形象也让很多人在游戏中挣扎了很久。在游戏中，在你杀死Big Daddy之后可以随意杀死手无缚鸡之力的Little sister，而这种楚楚可怜的形象却成为了一贯心狠手辣的玩家的障碍。很明显，我们在论坛中看到，一个平时如果“将游戏只当是游戏”的玩家在这个时候也会选择挽救Little sister。通过这种刺激，你是否能发现自己心底的一丝善良？而且，初次看到Little sister从尸体上用注射器吸取亚当的场面时，恐怕你的心头也是一紧吧。不要因为看到建筑的影子就认定一切光明都只是幻影，这也是为什么有的人声称自己在这个游戏中重新找到了自己的原因。

游戏采用了好莱坞电影般的完美大逃亡结局，这应该是不想让玩家们落入全然的失落情绪中。不过这却失去了更为深邃的设计。试想，如果结局设计成Decent那样，当似乎逃出生天之时却发现是黄粱一梦，梦醒之时还是陷入在无尽的苦难之中，这又有多么震撼了？

满愤怒的人能有多大力量。

阿波罗广场
APOLLO SQUARE

古老神秘的东方国家中国有句俗话：“福无双至，祸不单行”，我现在的情况正应了这句话。我得说，我刚刚摆脱了方太的控制（只有一点小小的副作用，但我绝对可以应付），就又找到了去除副作用的解药，好吧，我知道接下来我该干什么，方太，现在等着我。



安全、方便、迅速

普罗米修斯之点
POINT PROMETHEUS

我终于知道这里究竟发生过什么可怕的事情了。

丹妮巴赫，那个德国女科学家发现了亚当，这让无忧城里的人疯了，亚当代替了货币，亚当成为了无忧城里最重要的东西。

方太是个很成功的商人，他资助了丹妮巴赫的研究，从而获得了亚当的垄断权。他并不满足于亚当为他带来的经济利益，就像一个真正的大亨一样，他要谋求政治上的好处。但我的父亲，瑞恩显然不能坐视他这么做，于是，在一番明争暗斗之后，矛盾公开化了。接下来就是战争。

丹妮巴赫告诉我她很后悔，她发现了亚当，还从那些父母身边掠走他们的孩子改造成“收集工具”，我又回忆起那些伤感的录音日记、那些残缺的照片和花束。

“要打倒方太，你需要让那些女孩给你开门。”丹妮巴赫在无线电里告诉我。

我表示同意。

“但你知道，我们对她们的基因做了些改动，现在她们只相信Big Daddy。”丹妮巴赫说，“你必须找到潜水衣，装扮成Big Daddy的样子，让她们为你开门。”


Little Sister只信任Big Daddy

没说的，我立刻动身去找，Big Daddy的头盔、Big Daddy的裤子、Big Daddy的鞋，还有Big Daddy的上衣。这身盔甲挺沉，也挺结实，现在

我们不是工厂

2K全资子公司 仟游软件科技（上海）有限公司专访

在专题的制作过程中，我们欣喜地得知，作为《生化震撼》的制作、发行公司Take-Two/2K公司的全资子公司，位于上海的2K Games China也参与了《生化震撼》的部分制作工作。因此，也就有了您下面看到的这篇专访。

大众软件：能否简单介绍一下2K CHINA的建立时间和发展规模？

Leny：2K Games China（以下简称2K CHINA）仟游软件科技（上海）有限公司是一家成立于2006年初的游戏开发与发行公司，是美国Take-Two/2K公司的全资子公司，美国Take-Two公司是全球领先的互动性娱乐软件硬件和附属产品的制作商、发行商以及分销商。2K Games China公司的工作室有超过60人分别为2K Sports和2K的其他项目工作。公司主要制作和发行体育类、授权类和专业类的娱乐软件，范围涉及电脑,电视和掌机娱乐软件。

在我们的工作团队中既有经验丰富的伙伴，也有初入游戏行业的新人，每个人都有机会参与制作自己感兴趣的游戏，并且在与同事间愉快默契的相处中学习与工作。在2K Games China，我们推崇快乐工作的精神。一份耕耘，一份收获，是金子总会闪光的。

大众软件：我们知道2K CHINA参与了《生化震撼》的制作，能否透露在制作中负责哪些部分？大致工作方向是什么？

Leny：2K CHINA主要负责了《生化震撼》中的动画，美术，关卡地图和测试的部分。主体的工作方向是配合 2K Boston 将工作优化且保证项目的按时完成，同时也通过这样国际AAA级的项目提升我们的总体实力。

大众软件：2K CHINA在《生化震撼》中大致投入了多少人力，耗费了多长时间？

Leny：2K CHINA参与过《生化震撼》工作的员工先后约有30余人，大致持续了约有8个月的时间。

大众软件：在2K CHINA制作《生化震撼》的过程中是否遇到了什么困难？

Leny：几乎每个分管不同任务的小组都有碰到过困难，但是他们解决问题并高速成长的过程却是我们喜而乐见的。拿动画小组来作为例子，《生化震撼》项目对动画的质量要求很高，尤其是面部表情的精细描绘和骨骼系统绑定，我们的小组接到任务后花费了很多研究的时间，但是最终的成果让2K Boston 满意且不乏美誉之词。至少现在我可以很自豪地说，《生化震撼》让我们的动画组成长并独当一面，其技术实力目前在国内也是首屈一指的。

大众软件：能否结合《生化震撼》简单介绍一下，2K CHINA如何和总公司协调工作？

Leny：正如Take-Two的信条“灵活、迅速、充满创意”那样。他们愿意信任别人，愿意赋予别人充分的权力，让别人决定自己的事情。Take-Two会给工作室独立的自主空间，比如我们可以自己决定做什么项目，如果他们让我们做某个项目，我觉得不理想，可以说“不”。其次，我们可以提出来需要多久完成，他们尊重开发者的意见，如果我在考察后觉得这个项目需要6个月才能完成，他们会接受我们的安排，而不会想当然地要求在3个月内一定完成。当然，每家发行商都会严格控制制作流程，婴儿的孕育需要10个月，如果提前让孩子出来的话，就会有种种意想不到的问题。与 2K Boston的协调一直都是友好且愉快的，我们经常通过E-Mail交换想法，有时候还会直接开电话会议，正是因为大家都有一个理解且统一的目标，因此才能让项目顺利前行。

大众软件：您个人对《生化震撼》这个游戏的看法如何？

Leny：目前游戏界对《生化震撼》致以的高评价我个人表示感谢，这个游戏凝聚了很多制作人的心血，以至于发售之后的热卖，让我们自己都没能获得一份游戏作为奖励（看起来好像 2K Boston 那边也面临着同样的烦恼，笑）。

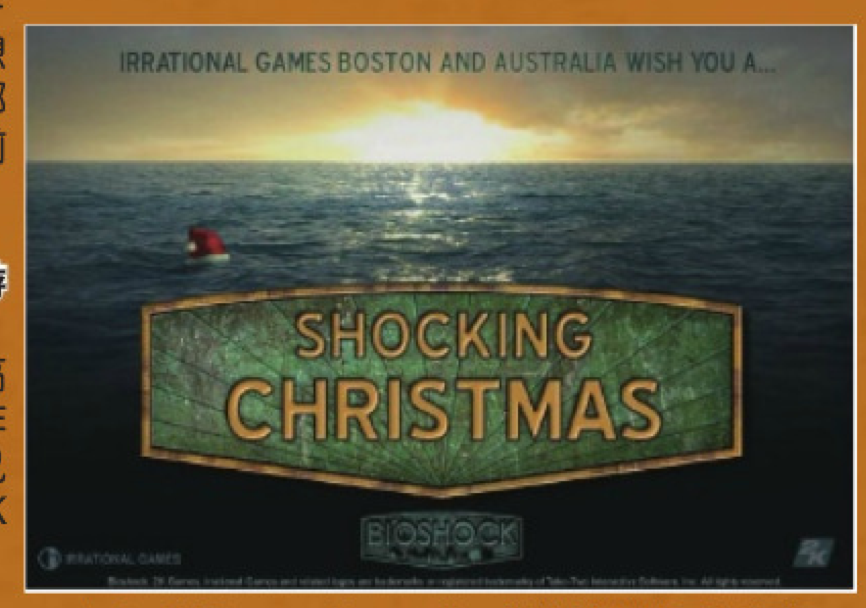
大众软件：2K CHINA目前可公开的、在开发的游戏都有哪些？

Leny：已经公开而且仍在制作中的有：TOP Spin Wii，Sid Meier's Civilization Revolution等，另外还有不少中文版的游戏面向中国市场。

大众软件：能否谈谈2K CHINA的短期未来规划？

Leny：首先，我们很清楚我们的使命：我们是工作室，不是工厂！！但是无论是人员还是经验方面，我们同2K全球各个工作室之间都还有差别，因此我们短期的规划就是与各个工作室合作，让我们在合作中成长并汲取宝贵经验，这些成长和实力的奠定都是为了我们未来的目标：制作2K CHINA原创的品牌项目。

我们需要一切有生力量：新人、老人我们都需要，就像一支足球队，一支健康的球队必须既有老人又有新人，老人体力差，但有经验，知道遇到问题该如何处理；新人经验不足，但体力充沛，有冲劲，敢玩命。一支球队既需要能控制场上节奏的老球员调度指挥，也需要体格健壮的年轻队员来回冲刺。



来自 2K Boston/Australia 充满创意的圣诞问候

我就好像一个真正的Big Daddy。

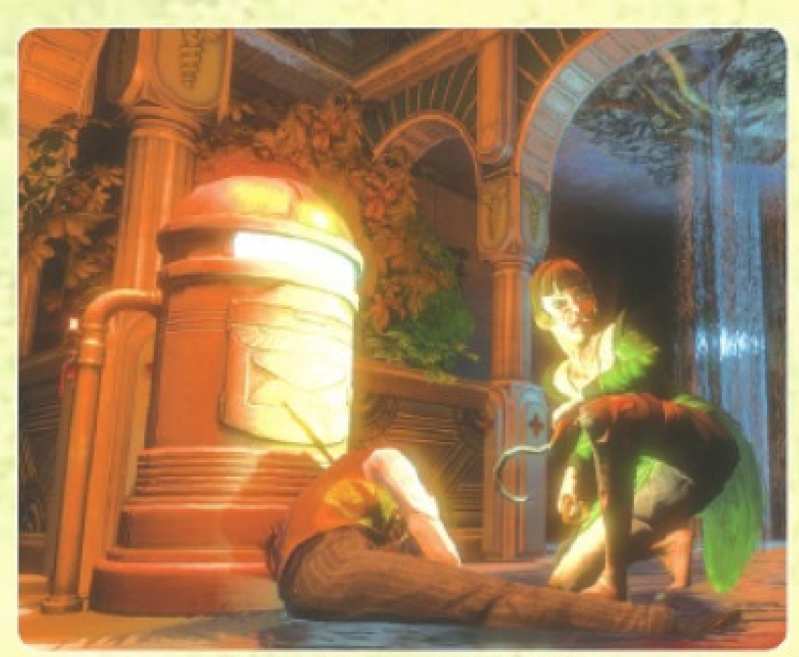
Big Daddy是一种介于生命体和机械体之间的东西，那些科学家们直接用潜水衣当它们的皮肤，在里面移植上人类器官，所以我想没人能看出我和真正的Big Daddy有什么区别。当我把一切都准备好之后，我拿出扳手，开始敲墙壁上的洞。

小妹妹试验场

PROVING GROUNDS

我知道一个真正的Big Daddy该做些什么，我的意思是，我得跟在小女孩的身后，一路上保护她不受那些融合者的伤害，这差事并不容易。那些融合者们可不是笨呼呼的机器，他们总是成群结队的来，有时候还懂得让一个人分散我的注意力，另一个人上去偷袭什么的。丹妮巴赫告诉我，她们"制造了足够多的女孩"，所以我不必担心，如果一个女孩在中途死掉，还会有另一个女孩出来的。

但我不接受这种安排，我好像一只蜜蜂一样紧紧地跟着那个女孩，我得说，在这种情况下，不停地使用蜂群技能相当有效。不管怎么说吧，我把她保护得很好，她为我打开了通向最终决战的大门。


越接近关底，敌人就越强

方太

FONTAINE

我的面前是一片空旷的场所，在大厅的正中，一个巨人被绑在一堆仪器和电线之间。真奇妙，我们再也不用通过无线电对话了。

"没想到你能来到这里。"方太拥有和他身材很相称的声音："你认为我是疯子，是叛徒，是强盗，让我们看看谁是最后能活下去的人！

"他正在强化自己，在他仍然被束缚之前，从他的体内抽取亚当！"丹妮巴赫在无线电里朝我大喊。

好吧，看上去这很简单，我冲到他的面前，随手拿起一个针管，狠狠地扎了进去，这个怪物大叫了起来，然后挣脱了那一大堆乱七八糟的玩意的束缚，冲下台来。

"所有的人都认为我是叛逆者吗？瑞恩，你引发了战争，我只不过是让无忧城按它的轨迹自由发展，这是他们选择的！但你把一切都毁了！"

他大叫着，身体还不停随着话音变幻形态，不过这对我来说真是小菜一碟，我在他身边不停释放活靶，然后找到他的弱点——这很简单，真的。

这家伙气疯了，他嘴里一直在念叨，"精英和人类是不同的""人类的存在从哲学层面上讲毫无意义"之类的话，但我没工夫听那些，最终，他重重地倒在地上。


阿特拉斯到底在想什么

方太呻吟着，看着我，直到这时候，我才发现，他和无忧城那些建筑上的巨人——象征人类的智慧、力量的雕像几乎一模一样。

"听着，孩子，你以为我是个十恶不赦的家伙，但你是否想过，我只是让人们按自己的欲望真实地选择……"

他的话没有说完，因为那些女孩，我救过的那些女孩，已经苏醒了的女孩，她们从墙壁的洞里钻出来，手里拿着巨大的注射器，深深地插入了巨人的胸膛……

礼物

A GIFT

我带着那些女孩，走出了这个即将毁灭的城市。

我作出了我的选择，我给了她们新的生活，一种新的可能。

她们终于离开了阴暗寒冷的水下城市，开始了新的人生。

我给了她们一个机会，她们可以学习，学习如何去爱，如何像正常人一样生活。

而她们也给了我回报，一个令我感激终生的礼物。

那就是……一个家庭。

病床上的老人满意地叹了一口气，他看上去是那么虚弱，鼻子里插着呼吸管，看上去，他就要离开这个世界了。但他的眼睛是如此清澈，充满了满足和感激。

病房的门被推开了，几个女孩走了进来，她们轻轻走近老人，谁也没有说话，但不约而同地把自己的手和那只苍老的手紧紧握在一起。



制作花絮

好吧，我们终于找到一个空闲，来告诉你们我们是如何完成这份12页的攻略的。

我们都知道《生化震撼》是一个好游戏，这游戏操作好、有丰富的基因技能、有一大票武器、子弹和升级选项，而且还有一个相当吸引人的有深度的剧情。看上去这个游戏很可能成为本年度评价最高的游戏。

我们是在游戏发售第二天的晚上通过Steam得到这个游戏的，我们用了2天时间把这个高达7G的大玩意折腾回本机的硬盘上，然后迅速开始进行攻略的撰写。

知道么，我们不得不把各种最昂贵的电脑配件组合在一起，否则我们根本玩不了这个游戏，我们搞来了一系列尺寸、功耗和发热量同样巨大的玩意，把它们组装在一起，完成了这项工作之后，我们发现撰写攻略使用的电脑本身就好像无忧城里的玩意那样破烂。

好在它还能用，所以在接下来的时间里，我们同时玩着两个平台上的游戏，还要顺带着在那台电脑上排版，对于制作者来说，这还真算是个相当难忘的经历。

我们用了大约3天完成了整个攻略的制作，老实说，《生化震撼》这个游戏的内涵相当深厚，里面除了道德抉择之外，还加了一大票诸如宗教隐喻、哲学迷思之类的玩意，很显然，作为一个并不太熟悉欧美文化的普通游戏玩家，很有可能会错过游戏制作者想要表达的思想，所以，我们修正了自己的攻略撰写方向，努力在这篇攻略中向诸位介绍整个游戏的背景资料。那么，希望大家能够喜欢这篇东西。P


看上去很有趣的工作台，为《生化震撼》订制



文明IV——超越刀锋

■北京 Griffin

精品 总评 8.3

制作	Civilization
发行	2K Games
类型	策略
语种	英文

文化包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：7.5　剧情：8.5

虽然历史不可能重来，但我们仍旧可以设想，如果中国人没有发明火药，世界不可能是现在这个样子。火药是命运赐给这个世界最神奇的礼物，自从有了它，整个世界的脚步都加快了。说来有些令人沮丧，火药作为推动文明和历史进步的重要力量并非出自炼金者的初衷。然而，火药终究没能成为帝王长生不老的灵丹，相反却使人类互相残杀的手段进入了一个崭新的阶段。《文明4》第二部资料片《超越刀锋》着重讲述的就是这段历史，展示了战争效率如何提高，历史走向如何改变，人类的力量如何超越了刀锋。

从名字不难看出，《超越刀锋》着重于火药发明之后的时代，和以往漫长久远的历史发展不同，《超越刀锋》设置了12个风格迥异、极具挑战性的剧情任务关卡，并加入新文明、新领袖、新奇观以及大量新单位等，力图表现出火器时代后的文明变革及一些有趣的畅想。策略游戏的价值就在于玩家可以自由发挥自己的想象，最大限度主导游戏发展方向，因此，我们将《超越刀锋》中新出现的主要内容加以归类，以帮助玩家创建自己的历史进程。

新的文明

《超越刀锋》中加入的一些新文明，他们都是在人类历史上留下辉煌业绩的文明。下面就对其中主要的新增加文明作简单介绍。

巴比伦（Babylonian Empire）

简介：巴比伦人继承了苏美尔人和阿卡德人的文明成果，并发扬光大，把美索不达米亚文明发展到了顶峰。人们喜欢用“巴比伦”3个字来概括古代两河流域文明，足以表明巴比伦文明所创造的辉煌业绩和对世人所具有的魅力。

起始科技：车轮、农业

领袖：汉谟拉比

专有单位：弓箭手

专有建筑：花园

拜占庭（Byzantine Empire）

简介：拜占庭帝国本为罗马帝国的东半部，以拉丁语和拉丁文化为基础，但与西罗马帝国分裂后，逐渐发展为以希腊文化、希腊语言和东正教为立国基础，不同于古罗马帝国和神圣罗马帝国的新国家。

起始科技：车轮、神秘学

领袖：查士丁尼大帝

专有单位：重装骑兵

专有建筑：跑马场

神圣罗马帝国（Holy Roman Empire）

简介：神圣罗马帝国全称为德意志民族神圣罗马帝国或日耳曼民族神圣罗马帝国，是公元962年至1806年在西欧和中欧的封建

帝国。早期为统一的国家，中世纪后演变为一些承认皇帝最高权威的公国、侯国、伯国、宗教贵族领地和自由市的政治联合体。其帝国国祚，因奉天承运，被日耳曼人追溯为承继罗马帝国而来，而称之为神圣罗马帝国。

起始科技：狩猎、神秘学

领袖：查理曼大帝

专有单位：长矛兵

专有建筑：议会大厅



大间谍的作用可以顶得上两个师

荷兰（Dutch Empire）

简介：今天被称为荷兰的土地上，在公元前居住着日耳曼人和凯尔特人。整个中世纪，荷兰由许多分散的封建领地组成，最终在查尔斯五世皇时期统一，成为神圣罗马帝国的一部分。1568年，荷兰北部的一些省份在奥兰治王室威廉王子的领导下起来反抗，这是荷兰历史上被称为“八十年战争”，战争最终使荷兰成为一个独立的国家。

起始科技：渔业、农业

领袖：威廉·奥兰治

专有单位：东印度公司战舰

专有建筑：堤坝

葡萄牙（Portuguese Empire）

简介：葡萄牙帝国是欧洲古国之一。长期受罗马人、日耳曼人和摩尔人统治。1143年成为独立王国。15和16世纪开始向海外扩张，先后在非洲、亚洲、美洲建立大量殖民地，成为海上强国。

起始科技：渔业、采矿

领袖：乔奥二世

专有单位：多用途帆船

专有建筑：商站

苏美尔（Sumerian Empire）

简介：苏美尔是整个美索不达米亚文明中最早的文明，同时也是地球上最早产生的文明之一。苏美尔文明主要位于美索不达米亚的南部，其文明的开端可以追溯至公元前4000年，约结束在公元前2000年，被后来的巴比伦所代替。

起始科技：车轮、农业

领袖：吉尔伽美什

专有单位：苏美尔战士

专有建筑：金字型神殿

玛雅（Maya Empire）

简介：玛雅文明始于约公元前500年到公元100年间，玛雅文明在古典期发展至巅峰，多座城市矗立在茂密的中美洲丛林之中。玛雅跟大多其他古文明有着与众不同之处：首先是玛雅从来没有出现一个集权国家，在她的高峰期，也只是几座像Palenque和Tikal等强大城邦各据一方；其次是很多主要古文明都诞生于大河流域，但玛雅文明则源于丛林。

起始科技：采矿、神秘学

领袖：帕卡尔二世

专有单位：部族战士

专有建筑：宫廷

美洲土著（Native American Empire）

简介：美洲土著是对美洲原住民的通称，是除爱斯基摩人以外的所有美洲土著民族的总称。研究者认为，美洲土著的祖先可能是在大约2万年前从亚洲渡过白令海峡到达美洲的。经过两万多年的分化，产生了许多不同的民族和语言。

起始科技：渔业、农业

领袖：坐牛

专有单位：印第安战士

专有建筑：图腾柱

评说

《超越刀锋》超越了多少

《文明》系列为策略类游戏做出的贡献，无法被10年内才接触游戏的年轻玩家所理解。当全世界的游戏策划者绞尽脑汁地构建一个世界背景，并用尽所有技术手段表达它的时候，席德·梅尔用他的《文明》将已知的人类历史完整、生动地再现出来，和我们这个古老神秘、兴衰起伏的现实历史世界相比较，“龙与地下城”“星球大战”“金庸武侠”等虚构的世界实在是太过简洁和单调了。

也许是《文明》系列过早为玩家展示出一款游戏竟能容纳如此丰富的内涵和魅力，以至于从《文明2》起，之后的历代作品和资料片都承受了相当大的压力。计算机技术的更新显然并不能帮助《文明》系列总能有精彩的表现，作为展示真实人类文明史的代表之作，《文明》最需要的是精确表现真实历史发展的途径，而不是简单地将声光色效水准提高。每当席德·梅尔积累了一定数量的想法后，就会有一代新的《文明》游戏诞生，在这之间，只好用资料片来作补充。

《文明》系列游戏的资料片通常用来表现某些特定的历史场景，在现有游戏系统构架之上，增添一些新的文明、新的领袖、新的单位、新的奇迹等，再加上专门设计的历史地图和事件脚本，这多少有些草率充数的嫌疑。不过看在制作者对历史事件的热衷和表现上，我们也应该抱有最基本的敬意。《超越刀锋》像之前的资料片一样，以全新设立的历史人物脚本为内容核心，让玩家在等待遥遥无期的《文明5》（天知道还有没有）时有新的历史可以征服。让人欣慰的是，《超越刀锋》的12个崭新历史任务关卡中，有一些前所未见的类型。例如“浩劫之后（Afterworld）”剧本描述的就是发生在未来的故事，游戏以战术为主，领袖、城市、科技等因素被淡化。在“坠落凡间：冰河时代（Fall from Heaven: Age of Ice）”脚本中，游戏更是描绘了一场冰川时代的浩劫，寻找传说中的神器成为脚本的核心内容。类似的虚拟环境脚本在《文明》中很少出现，乐观一点可以说是新的调剂和尝试，悲观一点可以理解为江郎才尽。不过，《超越刀锋》作为资料片，其努力的地方还不止是脚本，在游戏系统上也有所发展。其中，间谍功能得到了扩大，间谍获取的情报能够让你看到竞争方的人口统计学内容，甚至能够潜入敌国偷窃他们的科技。在游戏的外交因素方面，《超越刀锋》更加讲求国家之间的联合，通过联合，可以将本国经济、宗教等方面的优势扩展到世界的各个角落。

对于一个资料片的期待也不过如此了，尤其是《文明》的资料片，这个游戏系列已经如此完善，每一个新作都很难再迈出一步。《文明》系列历来的竞争对手都只有他自己，这既是幸运，又是不幸。不过无论如何，我们至少能在这部《超越刀锋》中见识到席德·梅尔大师一些新的理念。

新的领袖

也许大多数人在历史的洪流中都显得微不足道，但这并不适用于那些英雄。其中的佼佼者带领自己的民族或国家走向辉煌，这些人已经不能简单地用英雄一词来形容，他们的名字永远和自己的国家、民族绑在一起。《超越刀锋》中加入了一些新的领袖，在历史上都确有其人。


选择战争在《超越刀锋》中是家常便饭

亚伯拉罕·林肯（Abraham Lincoln） 公元1809年～1865年

身份：美国总统

特征：增加100%人口增长率，大学建造速度加倍，单位升级所需经验减少25%，每个广播塔、纪念碑和城市增加一点快乐。

伯里克利（Pericles） 公元前495年～公元前430年

身份：雅典将军

特征：增加100%人口增长率，大学、图书馆、歌剧院建造速度加倍，每座城市增加两点文化。

汉谟拉比（Hammurabi） 公元前1728年～公元前1686年

身份：巴比伦国王

特征：近战和火器单位自由升级，船坞、兵营、灯塔、工厂、法院建造速度加倍，政体维持所需费用减半。

查士丁尼一世（Justinian Ⅰ） 公元483年～565年

身份：拜占庭皇帝

特征：永不会有无政府状态，殖民者和庙宇建造速度加倍，大将军出现几率增加100%。

帕卡尔（Pacal） 公元603年～683年

身份：玛雅国王

特征：工人工作速度增加25%，谷仓、港口建造速度加倍，每座城市增加两点卫生。

坐牛（Sitting Bull） 公元1830年～1890年

身份：土著酋长

特征：增加100%人口增长率，大学、城墙、城堡建造速度加倍，弓箭和火器单位自由升级。

威廉·奥兰治（Willem van Oranje）公元1533年～1584年

身份：荷兰奥兰治皇族王子

特征：每座城市增加两点文化，图书馆、歌剧院、圆形大剧场建造速度加倍。

乔奥二世（Joao Ⅱ） 公元1455年～1495年

身份：葡萄牙国王

特征：每座城市增加两点卫生，谷仓、港口建造速度加倍，殖民者建造速度增加50%，工人工作速度增加25%，大将军出现几率增加100%。

吉尔伽美什（Gilgamesh） 约公元前2700年～公元前2600年之间

身份：苏美尔国王

特征：每座城市增加两点文化，图书馆、歌剧院、圆形大剧场、城墙、城堡建造速度加倍，弓箭和火器单位自由升级。

查理曼（Charlemagne） 公元747年～814年

身份：神圣罗马帝国皇帝

特征：大将军出现几率增加100%，殖民者建造速度增加50%，城墙、城堡建造速度加倍，弓箭和火器单位自由升级。

布狄卡（Boudica） ？～公元61年

身份：凯尔特女王

特征：每个广播塔、纪念碑和城市增加一点快乐，单位升级所需经验减少25%，兵营、船坞建造速度加倍，近战和火器单位自由升级。

苏莱曼（Suleiman）

身份：奥斯曼帝国苏丹

特征：增加100%人口增长率，大学建造速度加倍，殖民者建造速度增加50%，大将军出现几率增加100%。


巴比伦国王：汉谟拉比

新的单位

《超越刀锋》从名字上就充满了火药味。在本资料片中，战斗往往处于游戏的核心位置，不管领导者如何运筹帷幄，永远要靠冲杀在前线的单位夺取胜利。《超越刀锋》设计了25种全新的单位，在这里，我们对其中最具特色的部分单位进行资料介绍。

多用途帆船（Carrack）

科技前提：光学

攻击力：3，移动力：3

建造消耗：60

特殊能力：可装载两个单位，可探索对手领地。

反坦克炮（Anti—tank）

科技前提：炮兵

攻击力：14，移动力：1

建造消耗：120

特殊能力：对装甲单位增加100%攻击力，伏击。

重装骑兵（Cuirassier）

科技前提：军事制度、火药、骑术、驯马、铁矿

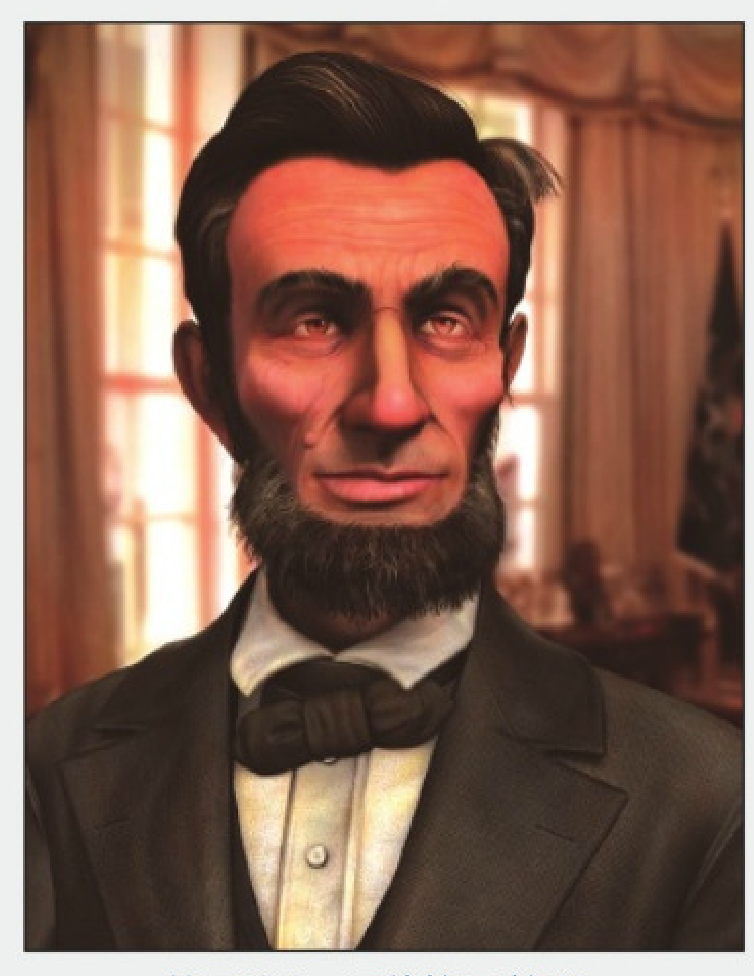
攻击力：12，移动力：2

建造消耗：100

特殊能力：免疫先攻能力，不受防御加成，有15%几率从战斗中撤退，对火炮有侧面攻击能力，需要征服者为前提。

经理人（Excecutive）

科技前提：无


美国总统：亚伯拉罕·林肯

攻击力：0，移动力：2
建造消耗：100
特殊能力：国际型单位，可拓展创建公司。

大间谍（Great Spy）
科技前提：无
攻击力：0，移动力：2
建造消耗：无
特殊能力：可开启黄金时代，对所有单位隐形，可建造苏格兰场，可渗透对手城市，可探索对手领地。

战术核弹（Tactical nuke）
科技前提：裂变技术、火箭、铀
攻击力：0，移动力：1
建造消耗：250
射程：4
特殊能力：可对敌进行核攻击，50%几率躲避拦截，需要曼哈顿计划为前提。

自行火炮（Mobile Artillery）
科技前提：激光、炮兵、石油
攻击力：26，移动力：2
建造消耗：200
特殊能力：无防御加成，对敌造成85%的最大伤害值，可造成间接伤害，免疫攻城单位伤害，对攻城单位增加50%攻击力。

伞兵（Paratrooper）
科技前提：极端国家主义、来复枪、战斗机
攻击力：24，移动力：1
建造消耗：160
特殊能力：可实施空投作战，空投距离5。

私掠舰（Privateer）
科技前提：化学、天文学、铜矿、铁矿
攻击力：6，移动力：4
建造消耗：80
特殊能力：隐藏国籍，可不宣而战。

攻击核潜艇（Attack Submarine）
科技前提：火箭、无线电、燃烧、铀
攻击力：24，移动力：6
建造消耗：150
特殊能力：可运载一个单位，仅限侦察兵、拓荒者、间谍、伟人，隐形，可发现其他潜艇，可进入对手领地，可探索对手领地，对潜艇增加50%攻击力，有50%几率从战斗中撤退。

导弹巡洋舰（Missile Cruiser）
科技前提：机器人、石油、铀
攻击力：40，移动力：7
建造消耗：260
特殊能力：可运载4枚导弹，可导致间接伤害，可轰击城市，每回合减少其防御20%。


沿海城市便于商贸，但也易受攻击

隐形驱逐舰（Stealth Destroyer）
科技前提：隐形技术、机器人、石油、铀
攻击力：30，移动力：8
建造消耗：250
特殊能力：隐形，可发现隐形船只，有50%几率拦截敌机，可轰击城市，每回合减少其防御16%。

新的奇迹

伴随文明的是奇迹，当人一代代更替的时候，只有这些奇迹能够见证人类作为一个整体的成就。尽管《文明》已经重建了无数文化遗产，但《超越刀锋》还是从历史长河中打捞出了5个令人叹为观止的奇迹。

教皇宫（Apostolic Palace）
建造消耗：400
文化：+4，伟人：+2
特殊能力：引发全球宗教选举，可举行外交争端投票，城市更容易产生大预言家。

宙斯神像（Statue of Zeus）
建造消耗：300
文化：+10，伟人：+2
特殊能力：敌对文明厌战情绪增加100%，城市更容易产生大艺术家。

耶稣巨像（Cristo Redentor）
建造消耗：1000
文化：+5，伟人：+2
特殊能力：不会处于无政府状态，政体或宗教信仰变更时不必经历等待回合，精神领袖生产速度加倍，城市更容易产生大工程师。

瑞光大金塔（Shwedagon Paya）
建造消耗：450
文化：+8，伟人：+2
特殊能力：启用所有宗教信仰，城市更容易产生大预言家，黄金生产速度加倍。

摩索拉斯陵墓（Mausoleum of Maussollos）
建造消耗：450
文化：+10，伟人：+2
特殊能力：延长黄金时代的长度50%，城市更容易产生大艺术家，大理石生产速度加倍。


美洲土著酋长：坐牛

资料片的一些重点


飞向太空的胜利条件似乎指出了人类最后的出路

鉴于篇幅限制，我们只能把最重要的资料列举介绍出来。真正的策略游戏爱好者不会有闲心听我讲每一步游戏过程，因为策略游戏的魅力就在于每个人都会玩出不同的过程。《超越刀锋》不仅仅是单纯增加了文明和单位，它在《文明4》的基础上对于游戏系统进行了部分改进，使得游戏出现了一些前所未有的新玩法。

间谍因素得到加强

在几部前作中，间谍一直处于比较尴尬的地位，他对于游戏的影响似乎远不能和他苛刻的生产条件相匹配。在《超越刀锋》中，这个被遗忘的单位得到了相当的器重。首先是间谍出现的历史时代有所提前，他们可以较早投入到国际政治斗争当中。另外，间谍活动被提高到国家活动的高度，通过谍报支出滑杆调整谍报活动经费支出比例，可以提升本国谍报能力等级。只要合理使用间谍作战单位，就可以为自己文明增加更多的贸易收入，进一步提高探究生产力。提升谍报能力等级可获得的利益包括查看别国城市、统计数据、图表及科研目标等。在必要的时候，更可选择煽动城市暴乱、窃取机密、摧毁建筑与设施、污染水源、盗窃国库、传播文化、影响内政选择和官方信仰等较为极端的手段，同时，间谍还可以防止外国同行对自己的城市做出类似的破坏。可以说间谍的作用达到《文明》系列中前所未有的高度。

商业竞争手段加强

《超越刀锋》将斗争的概念扩大到各个领域，不仅是政治、军事、文化的竞争，更是商业的竞争。本作中设计了商业公司的概念，允许玩家创建自己的商业公司，并通过新单位“经理人”把它扩张到世界的各个角落。商业公司几乎可以理解为一种新的宗教，尤其到了游戏后期，商业公司的作用甚至超越了宗教。宗教是从一个城市传播到下一个，公司则可以传播到全世界，它很少受到宗教信仰的影响。通常传播的重点都是经济要素，例如：标准乙醇公司（Standard Ethanol Company）可使用玉米提供石油，综合制铝公司（Aluminum, Inc）可使用煤提供铝。只要使用得当可以带来巨大的收益，并且能弥补国内某些资源的欠缺。当然，商业公司的建立也会增加城市维持的负担，甚至要承担政治风险。一些奉行重商主义的国家会禁止外国商业公司在本国城市的运作，而国有经济将禁止所有商业公司在本国城市的运作。商业公司的出现使得《文明》系列向现实世界又靠近了一步。

更多的胜利条件

恐怕大多数《文明》玩家在游戏中还是习惯使用武力解决问题，虽然这无论在游戏中还是现实里是非常常见并有效的手段，但《文明》一直力图避免走向形式的单一化。因此在很久以前，《文明》就提供了不止一种取得最终胜利的方法。“太空胜利”在《文明》系列中由来已久，而《超越刀锋》则对这一胜利条件做了改进。从前太空胜利的条件就是飞船成功发射，在《超越刀锋》中，这一目标变为飞船成功到达半人马座阿尔法星。这就意味着率先发射飞船的文明未必能够获胜，后来文明完全有可能倚仗技术优势，让自己的飞船后发先至。

现实世界中，除了军事较量外，国家之间更多地处于商业、宗教、文化、政治领域的明争暗斗，《超越刀锋》将外交胜利的方式进行了更深一步的拓展。新奇迹教皇宫的出现允许向同宗教信仰的文明投票表决包括停止战争、发动战争、贸易禁运、改变城市归属等重大争端。这种类似联合国的作用将使国际形势更加扑朔迷离，不过只要善加利用这种微妙的关系，可以帮助你的文明在外交领域取得压倒性胜利。

褒贬不一的任务关卡

《超越刀锋》的12个剧情任务关卡和以往大不相同，也许是著名的历史事件都已经被席德·梅尔用光了吧，本作中的剧情任务关出现了大量虚拟历史环境。

例如“浩劫之后”关卡无论在背景还是直接感官上，都脱离了《文明》一贯的写实风格。在遥远的未来，人类已经实现了超光速飞行、人造太阳系等。但在某个殖民行星上，所有机器人和人造人都发生了变异，政府派遣一批科学家展开调查，但他们未及传回任何报告即全部失踪。于是又有5名特工受命前往，在“浩劫之后”关卡中展开冒险。本关中不存在任何领袖、城市、科技和标准文明等内容，只是一个纯粹的战术游戏，玩家无需进行大量外交活动，不必研究先进的科技、建设现代化城市或者和执行同文明有关的其他概念。最初的5个单位可以通过战斗和访问新区域获得经验及能力，几乎就是一款标准的RPG。

“未来之战（Next War）”关卡创建了大量想象中的“未来科技”，如“无性繁殖”“生化战”等，地外行星上的战斗代替了我们熟悉的场景。“坠落凡间：冰河时代”关卡则一下子把我们拽到神话一样的时代。在那个世界里，冬之神“Mulcarn”利用本身强大的力量统治着一切，你不得不使用游击战术和他进行对抗。想要彻底击败“Mulcarn”，需要找到3种特殊武器，只要能集齐这些物品就能够重铸“弑神者（Godslaye）”，最终消灭敌人。


雅典将军：伯里克利

看了这些新关卡的背景介绍，你是不是觉得有些惊异？也许《文明》从《超越刀锋》开始变成了一款奇幻游戏，这部有史以来最与众不同的《文明》资料片不知最后会把我们带向何方。

最后说一句，本作中新增科技的引言是由席德·梅尔亲自配音的。



壮士一去兮，得胜还？
——关于WCG 2007美国总决赛魔兽项目的预测

■上海 团团

10月4日，当国内玩家还在享受国庆的长假时，中国的魔兽三杰已经在美国西雅图参加三星电子杯WCG 2007世界总决赛的激烈厮杀。他们当中有身为卫冕冠军的Sky，也有国内魔兽界中坚力量的fly100%，以及后起之秀、一举夺取中国赛区冠军的LYC。

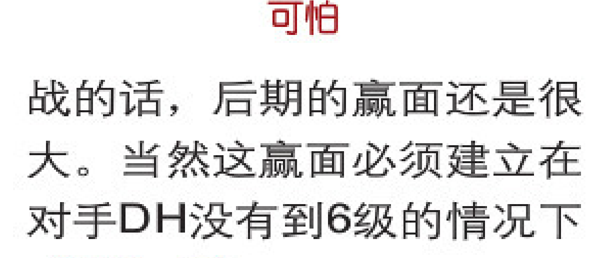
小飞侠究竟能飞多高，能飞多远？

说实话，在3人中fly100%的竞技水平和大赛经验肯定超过今年刚刚崛起的LYC，但是由于种族的关系，笔者对于fly100%的WCG征程前景更加担忧（希望只是乌鸦嘴）。从笔者搜索到的fly100%今年各大赛事的对战成绩就可以发现几个重要细节：

1.暗夜是fly100%最大的克星，也是他胜率最低的一个种族。自从老杨开发了“吹风流”，月魔再将其完善之后，有很长一段时间吹风流对于兽族来说是绝对的必杀，想当初处于巅峰时期的Grubby都拿Moon没有办法。虽然随后暴雪更新的1.18和1.20两个版本大幅度增强了白牛这个反魔法单位，但时至今日，鸟德流依然是众多暗夜选手对阵兽族时的首选战术。其原因就在于，关键的50人口一波决胜的时候，兽族因为单位人口的关系，步兵、狼骑和白牛都是可耻的3人口，而暗夜则因为射手和鸟德都为2人口的关系，可以放心地召唤三英雄，在同等人口的情况下作战单位就大大超过兽族。谁都知道只要多一个鸟德就等于多一次吹风的机会，多一次吹风就意味着战斗的时候能多削弱兽族一个单位。如此一来，经常会出现暗夜一次性可以吹光兽人所有单位，却依然有鸟德没有使用吹风的奇妙景象。可想而知，鸟德想要连续控制那些少得可怜的白牛有多么容易。fly100%最近半年也没少和暗夜打交道，就拿LYC来说，在ESWC的比赛中fly100%虽然赢了，但赢得非常辛苦，完全依靠互相消耗最后才获得了胜利。在WCG的中国区决赛中，fly100%原本压制得非常到位，并且一度获得优势，但依然一下败在了LYC积蓄的50人口一波流上面。而在7月连续进行的ESWC世界总决赛上，fly100%更是因为在小组赛中连续负于SOJU和ZEUS两大世界级暗夜未能挺进8强。其中除了对SOJU有一局输在了“阴险”的Tower Rush上，其他3局皆因鸟德流而含恨。当然也不是说fly100%见鸟德就必败，从SW系列赛上对Moon以及对NOA.SHY的比赛中可以看出，只要fly100%能保护好高级老牛并和对手打消耗战的话，后期的赢面还是很大。当然这赢面必须建立在对手DH没有到6级的情况下（图1~2）。

图1：50人口鸟德的一波Rush最为可怕


图2：吹起对方英雄是鸟德流的必杀



总结：最近fly100%和国内老牌暗夜Suho在RTB上两场输在熊鹿流的战斗皆说明，fly100%本身对于暗夜这个种族很头疼，这个头疼并不是因为他个人的水平有限，而是因为目前这个版本兽人对暗夜的弱势所造成的。所以，当fly100%要在WCG上遭遇Moon和SOJU还有大批暗夜高手的时候，前景的确让人很担忧。

2.对阵亡灵是小飞侠最拿手的好戏。说到亡灵，所有玩家肯定先想到的就是韩国四大鬼王：Fov、Sweet、Gostop、Lucifer。07年至今fly100%也没有辱没自己国内“打鬼第一人”的称号，对四大亡灵几乎保持着绝对的优势。可以说他现在VS亡灵已经有了非常稳健的一系列战术，无论是对战蜘蛛王Gostop还是WE新贵Ted时，fly100%的大G狼骑科多流总能在中期就将蜘蛛流完全压

制，随后依靠正面的优势顺利扩张，并在最后集结优势兵力横扫亡灵。当对手是Fov、Sweet和Lucifer这种“好狗之流”时，fly100%的大G飞龙流又是绝对的必杀，同时他对任何亡灵的变种战术也非常得心应手。7月举行的Starwar上，祭出小狗冰龙流的Lucifer由于战术成型较晚被fly100%率先以迷你基地扩张完毕，之后就败在了兽族优势兵力的狼骑猎头手上。不过，WCG 2007韩国赛区的暗夜和兽人完全封杀了韩国众多鬼王，使得fly100%在WCG上即使遭遇亡灵也不会有太多意外**（图3～4）**。

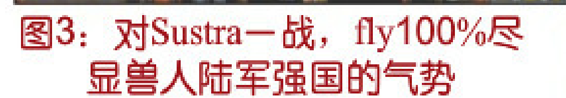


图3：对Sustra一战，fly100%尽显兽人陆军强国的气势

图4：对蜘蛛王GS，fly100%一样通吃

总结：亡灵在TFT最近的几个版本中大有回到当年ROC时代排名最末的感觉了，虽然众多亡灵高手的技战术能力都可以算得上史诗级的，但还是碍于种族关系成为暗夜和兽族打压的对象，而亡灵目前赢面较大的种族也只有人类而已。

3.兽族内战与对人族战虽然拿手，但WCG总决赛上的各位都不好惹。目前国内兽族内战可以说无人能出fly100%之右，即使一代兽王xiaoT也难以奈何他。但WCG世界总决赛毕竟不是国内联赛，当fly100%遭遇到LYN和Grubby的时候，是否能取得胜利就完全要看双方的状态了。对于目前稀少却精英的人族来说，fly100%很庆幸能够在国内一直和Sky这种顶尖的人族过招，这也使得他在对人族战时颇有心得，虽然此次在中国区决赛上fly100%还是没有通过一波流的考验，但在ESWC上首轮就将Insomina轻松打翻，还是能看出fly100%独门BM+SH秒杀流的威力。不过在WCG上fly100%要遭遇的是像TOD这种风头依然很劲的人类选手，可以这样说，上一届WCG就是靠TOD和Sky两个人撑起了人族的一片天空，所以fly100%要想取得对人族的好成绩，对于这两位选手的研究一定不能含糊**（图5～6）**。



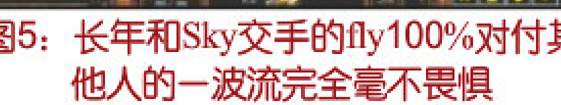


图5：长年和Sky交手的fly100%对付其他人的一波流完全毫不畏惧



图6：狼骑白牛目前是fly100%的标准配置了

总结：兽族和人族虽然不如暗夜那样是目前势力最大的种族，但各选手都是精英级别，对付他们想靠花招和偶然是行不通的，只有绝对的实力才能越过这两重大山。

从以上3点可以看出，fly100%要想获得好成绩压力实在不小。除了对付亡灵可以看好之外，对阵天敌暗夜绝对是让人捏一把汗的战斗。而且这次WCG的暗夜选手无论是从数量还是质量上都是最为恐怖的一届，各位飞侠粉丝们还要多多为fly100%烧香让他抽一个远离暗夜的上上签。不过即使避开暗夜军团的重重包围，放在他面前的还有“瓜比”、Sky和TOD这些拦路虎……总之笔者不会做预测最后名次这种讨打的活，在这个时候只有为fly100%大喊Fight才是正道呀！

“预言”是否会成真？

不知道各位“李宇春”LYC的支持者们是否知道，今年为什么熊猫人会突然爆发，连续在ESWC和WCG上大放异彩？作为LYC的好友，我在这里透露一个绝对独家的消息——以前LYC和朋友去黄山旅游的时候，在路上突遇一衣衫褴褛的老头，这老头直接无视同行的其他电子竞技选手，直奔LYC并告诉他：“你筋骨奇特，是个电竞的好苗子，但为啥还没有出名，如果想知道给我50元就告诉你秘密。”在一番讨价还价之后（确切的数额估计也就这老头和LYC知道了），老头告诉LYC只要等到20岁的那年就会一鸣惊人。说实话这件事情一直以来是我们几个调笑熊猫人的玩笑，但LYC却一直把这预言挂在口上，并一直认定自己20岁的时候肯定会爆发。今年满20岁的“李宇春”果然就如同老头预言的那样一飞冲天了，ESWC中国赛区亚军、ESWC世界决赛8强、WCG中国赛区冠军，还有其他一系列大大小小的荣誉如雨后春笋般爆发出来。可以说今年国内状态最好的就是fly100%和LYC两人，所以笔者绝对有理由支持LYC会在此次大赛中取得好成绩。好了，闲扯完题外话，还是来一点理性的关键词分析。

1.鸟德流的直系传人。作为老杨的好友，LYC自然也深谙鸟德流的精髓，甚至在最初鸟德流没有流传开来的时候，LYC就在研究“前期用几个AC来过渡鸟德流最为安全”这样的细节问题。从最近一连串对兽族的成绩可以看出，除了在ESWC的8强赛中负于兽王Grubby之外，LYC对兽族的成绩还是非常出色的。从年初轻取Zacard，到WCG和ESWC的两项大赛上LYC也就输过fly100%和Grubby，而且在WCG的中国区决赛上战胜fly100%报了ESWC上屈居亚军的一箭之仇**（图7）**。



图7：只要针对性的攻击稀少的白牛，兽人就对鸟德很无力

总结：这次美国WCG上LYC依然会遭遇Grubby、LYN和fly100%这些强大的兽族指挥官，笔者只希望熊猫人能多开发暗夜对兽族的其他打法，就好比Suho上次用熊鹿流拍翻fly100%一样，否则只有鸟德一个招数的话，还是很容易被对手针对性击败的。

2.暗夜vs暗夜才是真正的重头。就和先前分析fly100%时候说的那样，本届WCG只有战胜暗夜军团的人才有可能折桂。虽然熊猫人今年在SW系列赛上曾上演过一人力挽狂澜单挑浪漫精灵队的好戏，对阵的选手还是Check、Sase这样的高手，但暗夜内战一直是LYC的弱项。从国内的交战史中LYC对阵Suho就一直处于下风，而当比赛舞台转移到世


图8：LYC内战中因为使用熊德对付Rush失败的战例很多


图9：在这种情况下，LYC就该多学学Suho的战术多样性

界之后，Moon、SOJU等韩国顶尖的暗夜王者就是最实在的威胁了。尤其是月魔Moon，LYC至今还没有完胜Moon的成绩，可以肯定，Moon这个恶魔一定会在WCG世界总决赛上掀起可怕的风暴（**图8、9**）。

总结：LYC对于暗夜内战最常用的还是熊鹿流，熊猫人习惯用自己的经验和操作在怒爪对拍中获得胜利。其次就是白虎猎手流，但白虎流更考验操作的精准性，当LYC面对世界级的暗夜时，在国内独树一帜的操作是否会成为他的制胜砝码呢？

3.亡灵不在话下，人类很成问题。本届WCG由于韩国众鬼的落败，几乎可以属于无视的状态了。同时LYC秘传的小鹿流各个变种一直是克制亡灵的杀手锏。这次WCG上DR小鹿流瞬杀Hopestar就足以证明LYC对亡灵的功力了。虽然亡灵是好捏的柿子，但人类却是一座很难攻克的堡垒，今年LYC主要对战的人类选手极少，所以这也在一定程度上使得他在WCG上战胜Sky造成了不少的轰动，尤其是那场经典的TR地图上防守住Sky超近点位置一波流的战役，已经成为目前暗夜选手防范一波流的范本。但这并不表示LYC在面对TOD这种阵地战王者的时候依然能占据上风（**图10**）。


图10：对于一波流，WCG上的完美防守已经成为了LYC的经典

总结：LYC最近的QQ签名已经换成了“HUM练习的MMMM”，如此看来熊猫人也在补完自己最后一个缺点了。

2007年是LYC大爆发的一年，可以说是LYC经过多年的沉寂，积累了足够多的经验之后终于迎来的厚积薄发的一年。但在国内爆发并不代表在世界范围依然可以横扫千军，就如上文分析的那样，LYC如何在自己处于弱势的暗夜内战中取得突破才是本届WCG大赛上取得好成绩的关键。同时，LYC在国际大赛上的经验不足、技战术单调这样的问题依然存在。所以在前往美国之前LYC的确应该加大练习量，多准备一些战术，尤其是要和高水平选手多多过招积累经验。请允许笔者做一次正义人士状，请各位粉丝们不要再为了“握手门”事件去纠缠两位当事人，让他们安心备战，为我们带回优异的成绩吧！

夏眠的王者谁来惊醒

连续两年称霸WCG王座的Sky绝对是中国军团最值得信赖的王牌。从当年初夺冠时候的质疑，到如今无数皇袍加身的绝对地位，我们共同见证了一个勤奋的天才是如何走向巅峰的传奇。虽然说2007年的Sky大有萎靡不振之感，但可以这样说，目前的Sky还处于惯例的休眠期，一旦踏上了美国的舞台，一定会显露出他作为人皇的实力。


图11：即使没有一波流，人皇还有Sky流


图12：成型后的Sky流依然是兽族的噩梦

1.一波流，兽族和暗夜永远的梦魇。我们已经数不清自2005年一波流惊天面世之后，人皇已经用这个战术踏平了多少兽族要塞，斩除了多少精灵古树了。一波流目前已经成为人族联盟对兽族和暗夜铁打的王牌了。在WCG总决赛上，唯一有可能抵挡一波流的或许真的只有Grubby和月魔了，当然这3个老对手早已经熟悉对方的攻伐之道，真的两强遭遇也只有勇者才能胜出。不过笔者从历来的战绩来看，还是大胆预测Sky能杀出重围（**图11、12**）。

总结：虽然最近Sky对暗夜的成绩有直线下降的痕迹，但考虑到大赛前的烟幕弹这种伎俩，笔者还是认为Sky对于暗夜有着相当的优势。同时在对阵兽人方面，Sky在今年保持的不败金身也是众“盖饭”力挺人皇的原因所在。

2.信手拈来的人族内战与毫无威胁的亡灵。就如同2006年SOJU一人横扫韩国四鬼之后，众舆论大呼WCG 2006将是人族统治的一年一样，今年月魔、SOJU和LYN再次在韩国上演打鬼好戏，这无疑为人皇再次卫冕的道路扫清了威胁。谁都知道人族现在本来对强大的魔法暗杀组织——亡灵心有余悸，此番亡灵高手却被提前腰斩，无疑是对Sky最大的利好。同时由于人族精英目前处于稀少状态，真正能打打内战的也就TOD一个，而且这老兄状态不稳，指不定就像以前那样被谁顺手就给抹了（**图13、14**）。


图13：一波流同样对人类有效

图14：现在雇佣兵已经成为了Sky内战的标志

总结：Sky是不用多做总结解释的存在。现在Sky一波流的适用范围早已经从对暗夜和兽族变成了四族通吃的状态，但第二次卫冕的心态问题也许会给他带来一定的困扰。毫无疑问，连续3次登基王座并不是普通人可以做到的，而一旦实现，将会在WCG的历史上铸就难以超越的奇迹。绝大多数人都不相信奇迹真的会发生，但是否真的会出现奇迹并不取决于看客们的愿望，而在于Sky自己。P



《实况足球10》漏球技巧新解

■甘肃 侯轶

《实况足球10》中的漏球想必大家都知道（接球的时候按住R1），运用这个技巧组织的进攻非常华丽，但也有个明显的弊端，就是队员在接球时只是抬起脚让球漏过去，自己却站在原地不动，这样，当你打快速反击时，中场给前锋传球，前锋一旦漏球，就等于失去了一次进攻的机会。下面，我给大家讲讲我的漏球心得（以下操作均为由左向右进攻）。


图1 图2 图3 图4 图5 图6

当中场球员向前场传球时，前场接球队员首先向来球方向跑（R1+←）**（如图1）**，在接到球的瞬间向反方向跑（R1+→），这样，球员在漏球的同时，自己会去转身追球**（如图2，连贯动作如图3～6）**。

这种漏球技巧能提高快速反击的速度，在漏球的同时也能过掉对方球员，尤其在人与人对战的过程中，你会体会到这种漏球技巧的优势所在。这种技巧不仅可以在进攻中运用，在你后场传接球时，同样能迷惑对手，起到出其不意的效果。

此漏球技巧在对方进行贴身防守时使用最佳，当对方防守球员对你的接球队员没进行贴身防守时，请不要使用此技巧，否则你会直接将球漏给对方。P

《三国志11》小心得

■云南 月影辰风

在游戏中，不管你选择什么级别的电脑对战，电脑就只会人海战术。这对前期城池比较少的玩家来说是很难应付的。如果你的根据地是在长江或黄河附近那就很好办了，攻城之前就一定要先打港口。港口耐久都很低，通常3个攻城武器一回合就可以搞定，如果有兵器适应性很高的武将那就更容易了。先把部队开到敌人要攻的港口附近（一回合就可以到港口），然后就等电脑把港口占了，电脑的兵就会驻扎进港口，这时几个攻城武器一起开火，港口失而复得，而且电脑驻扎在港口里的兵也会消失。在后期这种打法还可以消耗电脑的兵力，到时攻城拔寨就很轻松了。P

《极品飞车——生死卡本谷》山道赛浅谈

■湖南 言鸣

终于，在告别了NFS9的无边界横冲直撞后，EA推出了NFS10生死卡本谷。其中增加了全新的山道元素，极大增强了该作的可玩性，并且因为其特殊的地图设计，一些勇猛型玩家不得不洗心革面，转为技术型与先知型相结合……那么，要怎样才能更好地在NFS10山道赛中生存下来呢？

此作山道赛共有4项赛事：山道竞速赛、山道对决、山道检查点以及山道甩尾赛。总体来说，要求玩家掌握2门技术，一种是以刹车和走位为主导（代表是前3项赛事），另一种则是以过弯和换档为主导（代表是山道甩尾赛）的赛事。在前一种赛事中，我们要做的不多，只需在比赛中多加小心，把握好自己的节奏，切忌一味追求高速度，而要有退有进，稳中求胜。只要谨记这些要点，相信这样的比赛对于各位玩家来讲只是小菜一碟，后文就不再阐述。


图1

笔者要着重强调第2种赛事，即山道甩尾赛。由于山道赛中会出现可破坏性的护栏、撞击甩尾结束、不可使用子弹时间等特点，要想做到不飞出赛道**（如图1）**除了全方位的认知赛道、挑选合适的车辆外，笔者认为最重要的就是上文所说到的过弯和换档了，此处拿挑战赛中青铜级别的山道甩尾赛为例。这张地图的弯道涵盖面比较广，考验玩家对车辆的综合性操控以及对地图的把握能力。同时，这张图弯道宽阔，外加DB9良好的性能，还是比较容易上手的。菜鸟级别的玩家想要修成正果，迈过这道坎也是非常必要的。

先说这张图上的弯道。发车没多远会出现一个半径相当大的下坡弯**（如图2）**，考虑到大多数玩家都是使用键盘控制（资金充裕及赛车类游戏硬件发烧友请无视这一段吧！），想要做到二次过弯有一定的难度。因此，我们只要把此弯分成几个部分，问题就迎刃而解了。在这个弯，一般可以拿到1万左右加上7～8个加成的分数。接着，我们将会在末端迎来一个S形的连续狭窄弯，这是此地图上第一个有难度的弯（这里的技巧后文将予以阐述），后面的弯道都还好，谨慎一点就可以拿下来。细心的玩家可能发现山道赛的赛道地面标识线与城市间的有所不同。在车道两边会有白色的实线与斜实线带状标识，注意，这可不同于场地甩尾赛的奖分区域，开进去可以双倍得分，而是给你的一种警告，你已经进入了边缘地带了。在那里，车辆极易发生碰撞和刮擦（标识线外的突出地带作用与草地、泥地相同，车辆进入后会导致抓地力减小，引起侧滑）导致甩尾结束。挽救的办法是反打方向，使用氮氧加速快速摆脱**（如图3）**。当然，我们不希望有这种亡羊补牢的情况出现。要从根本上解决问题就要求我们做好每一个弯道的走位，具体走法要视弯道的类型来定。S形弯一般坚持外-内-外的走位，即入弯在与弯道方向相反的车道-与出弯车道相对的车道-第二个弯道入弯方向相反的外车道。其实，不论什么弯，一句话，坚持走尽量圆滑的弧线，目的有两个：保持尽可能高的出弯速度和提速。



图2

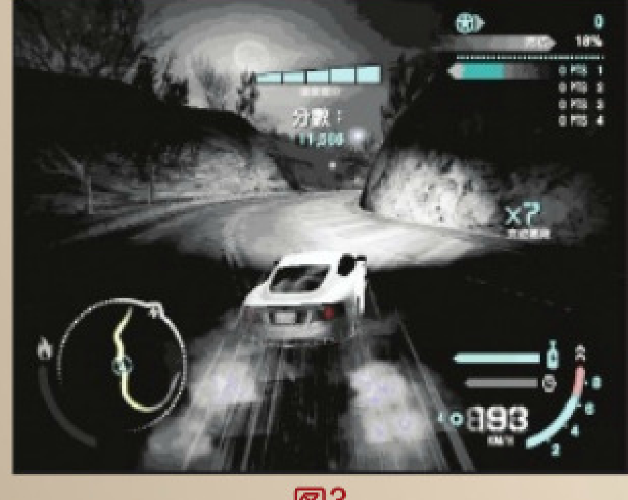


图3

这里再来说说换档的学问。在山道甩尾赛中，笔者推荐使用手动档，因为手动档比自动档更灵活，更能够随时应付赛道上多变的状况，从而做到更细腻的过弯。但对于大多数不善于手动操控的玩家而言，他们仍可能选择自动档。因此，笔者自创了一种把手动档与自动档相结合的换档方法，即在开始游戏前选择自动档，而比赛中使用手动变档的形式。这样对键位的设置会有一些要求，个人应尽可能选择适应自己的键位。笔者的键位安排如下：**（如图4）**在上文提到的S形的连续狭窄弯道即可采用这种方法。在我们完成第一个下坡弯道后，车速已进入高速，在行驶到S弯道是，采取外入的方法，在行进第一个弯道1/3的位置时**（如图5）**，迅速切换成最低档，这时，车辆会立刻反应，发出“呛呛呛”的声音，接着立刻打方向，能够轻易实现连漂。以上我们暂且将此称其为“手自一体换档法”吧。此法亦可适用于后面出现的V字形和几字形以及大半径弯道，玩家只需多多练习即可熟练应用此方法。最后还要强调一点，就是如果在3秒钟内未做出达成甩尾条件的动作，加成的分数将会消失，所以我们要抓住适当的时机向相对的车道甩尾。与此同时我们应留意小地图上下一个弯道的走向**（如图6）**，做到随机应变，笔者就曾经运用以上方法在此地图上以无失误的成绩拿下了140万分。

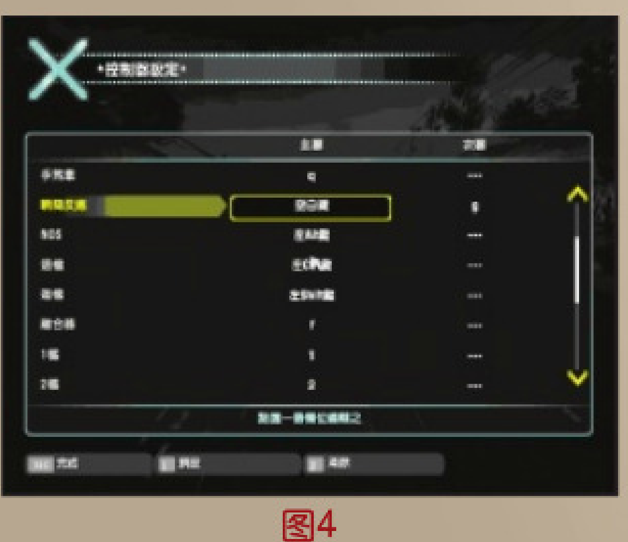

图4



图5



图6

补丁铺（由游侠补丁网提供）

《中世纪Ⅱ——全面战争之王国》（Medieval Ⅱ：Total War）补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.08简体中文版 游侠原创完美绿色傻瓜升级包 本升级包具备下列功能：任意版本号游戏直接覆盖升级到最新升级档，无须下载官方升级档。任意语言版游戏直接覆盖汉化为最新简体中文版，傻瓜式安装后直接光盘运行，简体中文字体选用黑体，游戏中的文字效果超越官方版，同时附带多功能切换器。
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.08版 简/繁/英三语言版本切换器 本补丁需配合v1.08傻瓜升级包或官方升级档一起使用，此外本补丁只适用于v1.08版的游戏，所以在安装本补丁之前先确认你的游戏已经安装了v1.08版升级档，本补丁包中包含了简/繁/英三语的完整语言包及版本切换器。
《纪元1071》（ANNO 1071）繁体中文版补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.08正版光盘保护补丁
《泰格伍兹高尔夫巡回赛2008》（Tiger Woods PGA Tour 08）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《洛基》（Loki）英文版光盘补丁（附带属性修改器1款）
《潜行者——切尔诺贝利阴影》（S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl）v1.0.0.4版升级档光盘补丁
《失落的星球》（Lost Planet Extreme Condition）全版本 多功能修改器全集 本修改器全集中共包含21款修改器，目前已经更新到PiZZADOX组织制作的最新v1.004版修改器
《幽灵行动——次世代战士2》（Tom Clancy Ghost Recon：Advanced Warfighter 2）全版本多功能修改器全集 本修改器全集中共包含6款修改器，目前已经更新到Caliber制作的最新v1.02版修改器
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command and Conquer 3：Tiberium Wars）v1.00～v1.06全版本多功能修改器全集 本修改器全集中共包含21款修改器，目前已经更新到Caliber制作的最新v1.06版修改器
《洛基》（Loki）全版本多功能修改器全集 本修改器全集中共包含5款修改器，目前已经更新到dR.oLLe制作的最新v1.06版修改器
《人工智能机器2——氏族战争》（A.I.M 2：Clan Wars）6项属性修改器



难道我激活《仙剑奇侠传四》的次数只能有10次吗？如果不小心浪费了却又没到一年的恢复期怎么办？

现在的线上注册，产品只可以激活10次。运行过一次之后，通过Config就可以把验证信息导出。重装系统之后，且保留了游戏安装目录全部内容。硬件没有变动的，可以通过Config的导入功能来恢复全部资料而不会浪费激活次数。

为什么我的《仙剑奇侠传四》在播放动画时会出现花屏、黑屏等异常现象？

这种问题的原因比较复杂，因为在播放CG动画时，会有大量的多媒体数据进行处理。若你的内存不足、虚拟内存空间不够或磁盘出现大量碎片，都有可能引起类似的问题。请确认你的显卡达到了游戏配置要求，并且打开了“游戏配置”中的垂直同步选项，此外请更新显卡驱动程序。如果你的动画在播放的时候有拖慢等现象，可以尝试以窗口模式或降低游戏分辨率来观看。因为渲染需要消耗一定效能，若电脑性能稍微吃紧，就很有可能拖慢。

如何更改《仙剑奇侠传四》的分辨率、使用全屏模式或者窗口模式？

你可以在开始菜单中找到“仙剑四”的程序组菜单，里边有“游戏配置”一项，打开设置即可；或者点击游戏安装目录下的“Config.exe”文件设置。

为什么我在《仙剑奇侠传四》中切换场景、进行战斗、开启及关闭界面以及靠近怪物时都有明显迟滞？

这个问题可以通过去官方网站下载升级补丁得到解决。

进入《仙剑奇侠传四》后为什么很多贴图都是白色的？人物靠近水流瀑布时会不停闪烁？

这有可能是你的显卡没有达到游戏配置要求，最好检查后更新显卡驱动程序。

进入《仙剑奇侠传四》后无法操作移动？所有按键失灵是怎么回事？

可能是由于输入法导致，请尝试关闭输入法或切换一下窗口重新让游戏窗口处于激活状态。

为什么在《仙剑奇侠传四》中，柳梦璃加入队伍后，进入战斗会很卡，即使安装了补丁也还是一样？

在战斗中：

1.所有在队伍中的主角都会出现，而主角的模型面数与场景中其它NPC的面数是有很大差异的；

2.进入战斗后，战斗中除去主角与怪物模型以外，特技特效对内存也有相当的占用；

3.随着游戏进度的进展，对于所需要存储的数据量也会随之增长，在反应上越到后面会越卡。

所以，建议内存低的玩家尽可能提升一下内存量，或是调整虚拟内存大小，再尝试看。P



游戏背景　虚拟网络游戏

珊瑚（1）

■甘肃 李云飞

林晓：“我遇见谁会有怎样的对白，我等的人他在多远的未来。我听见风来自地铁和人海，我排着队拿著爱的号码牌。”每当听到这首歌，我便会情不自禁放慢心情，闭上眼睛，感受那些纵横交错在无垠时空里纤细的命运之丝，捕捉那些零碎的却晶莹透亮的交错之点。在这些交错点的闪光中，有的丝络伸展延长，生机无限；有的丝络却崩断碎裂，经受不起一句温柔的叹息。

本期发表的《珊瑚》，是没有具体游戏背景的小说。关于游戏，我们都已经知道很多，但关于人生，我们知道的永远不够多。

小说较长，将分3～4期连载。

刘松像往常一样值夜班。听着服务器运行时嗡嗡轻响，刘松就感到充实，好像钱正哗哗地往口袋里流。刚从大学毕业那会自己还踌躇满志，一找工作才发现文凭这东西只是人才市场的一张门票而已。原来是年薪三万以下免谈，后来月薪一千的地方都去不了，实在没办法最后凭着中级程序员的本本去一家网游公司做了GM。虽说一月才八百，好歹管住，只好将就一时了。GM这活不好干，22岁的小伙子正是血气方刚的时候，帮着各色玩家答疑解惑婆婆妈妈也就罢了，碰上个服务器不稳的时候技术那边没个准信，这边就得顶着玩家的骂，还只能伸出张笑脸给人家抡巴掌。没办法，委屈再大没饭碗大。

其实刘松有才，中级程序员的本本可不是白混的。当GM这三个月里找到不少游戏Bug，后来还经常帮忙解决技术问题，就凭这点刘松也应该得到重用。不过这世界应该的事太多了，像刘松这样没背景又不懂人情世故的人功全归了别人，骂倒挨了不少。一回两回还可以，三回四回的就萌生了去意。这事不知怎么叫公司王董知道了。王董找他谈了次话，具体内容刘松没跟人说过，反正第二天刘松就卷铺盖走人了。

公司少了个刘松，千里外的一座城市多了一家工作室。这工作室就一项业务——做外挂。刘松做GM的时候就见识过很多外挂，再加上王董不知怎么弄出来的服务器端程序，刘松做出来的东西那是没得说。刚开始知道的人不多，后来公司几次反外挂，每每其它外挂还在分析封包时刘松的外挂已经开跑了。几番浪淘沙下来其它外挂见斗不出经济效益早早知难而退，剩下刘松的外挂渐渐垄断了市场。直到那时刘松才开始打心眼里真正佩服王董的魄力，半年光景几十万的收入以前想都不敢想，现在却真真切切地躺在自己的存折里。

收回思绪，刘松又瞅了瞅服务器，没任何异常。墙上的石英钟指示已经半夜，像往常一样刘松搬出了自己的笔记本电脑，进入那个熟悉得不能再熟悉的游戏世界。

法师千里出现在皇城的时候差点没找着自己，挂机卖货的小号把个偌大的广场堆了个密密麻麻。硬盘吱啦吱啦半天千里才从人堆中窜出来，听得刘松那个心疼。法师千里这ID的形象跟刘松还是挺像的，一样的麻杆身材鸡窝头发，就是脸比刘松帅。

用了一道传送卷轴刘松来到了黑暗森林，这是通往失落遗迹的必经之路。不用外挂时刘松喜欢扫荡一下遗迹里的Boss，这三更半夜的没人跟他抢。他没走两步就听见“啊呀”一声，有人挂了。听声音还是个女的，刘松那个气啊！外挂说明很详细，脚本也都验证过没什么纰漏，居然还能挂了，真是个小白！就是这种小白老在服务群里乱叫，说什么外挂不好用之类的废话，让刘松费半天口舌搞入门教育。

本着用户至上的原则刘松还是决定去命案现场看看。走了没几步就看见一滩殷红，边上乱七八糟洒着一地药水、装备。刘松用鼠标划了一下，意识里立时蹦出两个字——穷鬼！

施展了一个隐身术，千里的身子藏在了那滩血迹旁的树丛中。不一会，一个只剩下一身比基尼的女战士，拿着一把不知从哪个倒霉骷髅兵手里抢来的破剑，风风火火冲过来。也不管在围过来的蛮牛武士看来自己多么像一只大白羊，女战士的眼里只有那堆在千里看来不过是垃圾的装备。可惜蛮牛武士们没有刘松那样的同情心，女战士离那堆装备还差一段路时HP已经见红了。刘松心里不忍，念了一句“该出手时就出手”，千里飞身过去先放了一个冰环，立时围上女战士的蛮牛武士们都被冻在了原地。接着一道闪电链，蛮牛武士们纷纷变成金币、药水，洒了一地。刘松想起玩家论坛里一篇很经典的帖子——“怪物是什么做的？水做的！”比起刚公测那会，现在物品的暴掉率实在是太低了。

刘松刚想感慨一下，却被空荡荡的对话窗口里突然冒出来的“谢谢”两字吓了一跳。要知道现在挂机都嫌累的年代，半夜三点多在游戏里见到一个玩家跟你说谢谢，就跟在空荡荡的街上遇到忽然蹦出来的幽灵一样。刘松抿了口茶水才定下心神，颤抖着手在键盘上敲出“不客气”，随后就看到对方敲出个笑脸。原来不是见到鬼，刘松长出

了口气。

"怎么不用外挂呢？"刘松有点奇怪地问。

"为什么要用呢？"那个叫珊瑚的女战士回答。

刘松差点把整个茶杯咽下去。为什么要用外挂那是小学生都知道的问题，不过转念想想，是啊，为什么要用外挂呢？看看屏幕里的游戏世界几乎成了活死人之地，刘松今晚的兴致彻底掉进了黑暗深渊。

"怎么不说话了？很难得能在这个时候碰见个可以聊天的玩家啊！"珊瑚打字的功夫看来远比游戏的功夫好。

刘松心里想说，想聊天呆这干吗，不如去QQ算了，不过手底下还是没打出来。生气归生气，对于这个时候还能坐在屏幕前的玩家，刘松有一种本能上的怜悯，当然不是因为刚才对方穿着比基尼的缘故。说实话，玩这游戏的玩家刘松见过不少，不过真正的女性刘松只见过三个，其中两个在游戏里还是提着大刀片满街砍人的成奎安似的角色。让刘松有这种心结的是，他见过的几个还在上小学的小孩子。这些孩子们家境都一般，在偏僻的小网吧里混廉价包夜的钱都是早餐省下的，哪里还有钱买外挂。虽然眼前这个叫珊瑚的家伙看起来像是个有钱有闲的主儿，刘松还是情不自禁地想起那几个孩子。

"我带带你吧。"刘松似乎又回到了那个偏僻的小网吧，那个时候刘松也是以这样的方式来发泄泛滥的爱心的。

"不了，不耽误你升级了。"

珊瑚的回答让刘松又回到了现实，能有勇气拒绝自己的确让刘松感到意外。要知道，能有一个千里这样级别的法师带着是很多低级玩家的奢望。

"好吧！"千里刚走了几步，忽然屏幕上出现一个要求加好友的申请。

"可以边聊边玩吗？要不太枯燥了。"

刘松觉得珊瑚的提议还是不错的，鼠标点了"确认"就走向树林深处的遗迹入口。

说实话，刘松也没想到这个决定是这么英明，对话框里不断蹦出的一行行字让刘松渐渐觉得游戏的世界也有了生气，虽然那些多半是些类似于"我又挂了"之类的废话。尽管这句话刘松也说了两次，不过刘松并没感到什么不爽。相反，直到天亮刘松的兴致都很高，这才是真正玩网络游戏的感觉，刘松心生感慨。

"我该下了。谢谢你，昨晚的游戏玩得很愉快！"

刘松也发觉下班时间该到了，忙打出"我也该下了，也谢谢你！"

对话窗口里弹出一个笑脸，"你晚上经常在线吗？"

"多半是在挂机。你上线密我，我在就会回话。"

"哦，那再见，希望以后能经常见到你。"

"我也是。"

刘松重新将千里挂回服务器上，小高进来了。

"昨晚怎么样？"小高放下挎包丢了根烟过来。

"没什么事！"刘松接过香烟点燃。小高是工作室的三个成员之一，名义上归刘松管，实际却是王董的亲戚，说白了就是来监督刘松的。不过小高这个人比较随和，再加上三个人轮流值班，平常见面的机会也就是交接班那会，所以一直以来刘松跟小高还算相处愉快。东拉西扯一阵后刘松掐灭烟蒂跟小高道别。走出写字楼时阳光照在身上有种慵懒的惬意，刘松不禁打了个哈欠，心里合计着赶紧找地儿垫巴垫巴肚子好回去睡觉。

城市的另一端，杜晓月把做好的标书扔到经理桌子上，"害我熬夜做那么辛苦，给几天休假！"

经理没去看标书，视线却在杜晓月鼓鼓的胸部扫来扫去，"瞧，把我们杜大小姐辛苦得……晚上我做东，咱们大富豪连吃饭带泡澡一条龙！"

杜晓月离婚后才体味到寡妇门前是非多，知道她离婚的男人都想往自己身上粘，眼前的经理还算是规矩的。因为杜晓月是业务口的顶梁柱，否则还真有可能让他欺负了。"得得，打住！好意本姑娘心领了，要有心你还是多给我发点奖金吧！我回去睡觉了。"

"要不要我陪呀！"身后传来经理暧昧的笑声。

"自个抱热水袋去吧！"甩下句埋汰，杜晓月风一样地离开公司。往常杜晓月说这些话时心里都泛着腻歪，不过今天杜晓月的心情很好。昨晚在游戏里碰到那个叫千里的家伙有点意思，竟然可以一直陪自己聊天。离婚这三个月来杜晓月每天晚上都习惯在那款游戏里泡一会。其实杜晓月并不喜欢游戏，只是残留着甜蜜滋味的那些日子里陪前夫练级养成的习惯。现在还坚持这个习惯让杜晓月有些气馁，这表示自己还忘不了那个抛弃自己的混蛋。不过昨晚是个例外，很少有这么愉快的游戏经历了。尽管是个素不相识的人，能有人听自己唠叨一整夜还和自己一起说些废话确实很缓解心情。

外面阳光很好，虽然不很困，不过杜晓月还是决定吃完早餐就去睡觉，刚才在镜子里看到自己的眼袋很吓人。

刘松本来想早点睡觉，明天还要上早班，然而躺在床上辗转反侧了半天却怎么也睡不着，看来是白天睡多了。搬出笔记本接上网线，随便看了些八卦新闻觉得很无聊，最后还是决定去游戏里转转，说不定还能碰见那个口水妹——这是刘松心里给珊瑚起的绰号。

上线一看，珊瑚不在。刘松心里有点莫名的失落，对于这种感觉刘松自己也觉得好笑。从NPC那处理完战利品，刘松特意留下几件适合珊瑚用的，还砸了几个初级升级卷。屏幕上蓝光一闪，千里又出现在黑暗森林。

"在吗？"

对话栏里忽然跳出来的两个字，让一只脚已经踏在失落遗迹传送门上的千里又把脚收了回来。

"在，你在哪？"

"我就在昨天那里。"

"好，你等我，送你点东西。"

一分钟后千里出现在珊瑚身旁。一堆装备送过去，珊瑚的样子可以说是乌鸦变凤凰。毕竟升级卷不是白砸的，装备性能提升多少倒是其次，那些光彩流离的视觉效果才是刘松的本意。（未完待续）P







林晓姐姐，你好。我是一个即将上高中的学生，不知不觉中看大软已经5年有余了。想想当初，一个五六年级的“小孩子”，心怀着对计算机的好奇，便拜托父母带来关于电脑的书，哪知爸妈拿来的就是现在使我倍感亲切的“大软”。结识大软真是偶然。当时父母的态度，显然认为我还太小，怕我对电脑着了迷，便只让我浅浅接触而已。谁知单是包装的精美就深深地吸引了我，里面的内容更十足地吊起了我的胃口。从第一次接触大软以来，我就隔两个礼拜偷偷地抱回来一本（当时妈妈不让我乱花钱买东西）。渐渐地我感觉大软的内容是多么全面，再加上精致的设计，完美的排版，漂亮的外包装，更是让我对大软产生强烈的感情以及无比的自信！

大软让我领略到了Intel的傲慢、AMD的拼搏、ATI的后发制人以及微软的鹤立鸡群，让我一步步接触到各行各类的软硬件知识。在此，郑重地感谢林晓姐姐，还有《大众软件》杂志所有的工作人员。

第17期大软的重头戏当然是E3盛典了，“Where business gets fun”这句经典口号更是代表了E3的广博与精彩。听说今年的E3更加私人化、更加重点化了，厂商由过去的数万人缩减至3000人左右。这个嘛，既然是一年一度的大集会，fans当然是越多越好，是不是？这次展出的《使命召唤4》和《荣誉勋章——空降兵》都是我极为期待的大作，“极品11”不用说更是万众期待。最近小弟在玩《潜行者——切尔诺贝利的阴影》和《失落的星球》呢！为啥中国的公司不考虑引进这些伟大巨作呢？希望能快点吧，都有点等不及了。**（SiriusBlack）**

本期杂志对快餐游戏进行了讨论，我也说说自己的看法。就以本期攻城略地刊登的两款游戏《失落的星球》和《霸王》为例，前者玩着够爽快，游戏时间也不长，虽然是英文游戏但因为其本身也没什么剧情就谈不上语言障碍了。这种游戏防沉迷方面做得比较好，基本上是一条路杀到底，如果没有联网的话很难让人有多次游戏的理由。而后者就显得非常有深度，深入玩下去有许多可研究的地方，当然投入的时间也很多。至于游戏剧情中通篇的黑色幽默，如果英文不好的话确实很头疼，幸好网上已经有了汉化补丁。这类标榜高自由度的游戏一向是时间杀手，当然也能相应从中得到乐趣。不过当我们焦头烂额地为生活疲于奔命，已经很难找到当初玩游戏时的闲暇情致了。快餐游戏与快餐一样，都是为了适应快节奏的生活方式而产生的，存在即合理，无所谓谁对谁错。**（刘纯根）**

林晓：2007年第19期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

林晓：软盘（大软地盘）还是个新坛子，内容什么的比较少，不过方方面面的都有了。希望软粉们经常去逛逛。地址记住了，是www.popsoft.com.cn/bbs。

网游风云
虚拟人生的喜怒哀乐

[原创] chris520140：恶魔玩网游——也说《激战》（本文仅代表作者个人观点）

WoW和《激战》，一出生，就注定是对头。可是，这两个作品的差距让它们根本没有成为对手的可能。还记得《激战》刚出来时，在北美市场火爆的情景，可现在呢……谁去国服的激战里看一眼，那的确就是激战后的景象：空荡荡的一片，空得可怕。究竟它是怎么堕落的，下面，就由对网游一知半解的恶魔同学分析一下（别扔东西啊！）。首先，两款游戏的品质相差无几。WoW是“玻璃渣”的作品，而《激战》的作者基本也都是“玻璃渣”的人。不过，它们对应的系统却是截然不同的。一个是讲究团队协作，大家一起努力；另一个靠芯片，靠技能。至于其中乐趣，见仁见智。但是，时间长了，后者的耐玩性就降到了最低。尤其是20级以后连装备都没刷了（WoW至少还补充了装备），每天进游戏就只能是劈菜鸟，否则就没乐趣了；菜鸟被劈得没兴趣了，也都放弃了。然后，那些20级的失去了最后的乐趣，也都闪了。其次是9C的问题。一开始，电信和网通一条线，进去就开始卡，卡到你掉线为止。好不容易分线了（分线时《激战》还没盈利，用的全是WoW的利润），没想到分线就和“仙四”的补丁一样效果全无。好，卡就卡点吧，我的8M ADSL，不怕。结果，等级上去了，没芯片，高等级的被低等级的屠。后来猛地发现，竟然有贩芯片的，正好还有个贩芯片的是我认识的哥们。他找我说：芯片要不要啊？6级芯片，500（RMB）一个。我说你哪里搞来那么多的，我死也爆不出6级的。

他回答说：GM那里批的，我当时狂汗。他接着就说：听说现在9C还没盈利，所以想办法捞钱，就把6级芯片流出来卖了。我当时还真被他给蒙住了，我有个同学还真去买了一个。一个月以后，他发现《激战》里都没人了。他抱着我痛哭说：500块够我玩多久的WoW！我无语。从此以后，我们班没人玩《激战》。其他我也不多说什么了，现在的〈激战〉，即使是在美服，也是每况愈下。没办法，这样的游戏，只能做历史的奠基了。时间是检验真理的唯一标准。

PS：我在《激战》就屠过3个新人。我有个同学比较强悍，每天不屠满30个新人就不下线。原因很简单，他不希望《激战》再有人加入了。用他的原话：还是倒了吧，倒了我心里快活。



林晓：开始制作这一期杂志的时候，奥运会门票抽签结果出来了。我和电子土豆都没有被抽中，一张票也没有捞到。可是编辑部里却有人被抽中若干张票，在那里笑得脸部抽筋。这真令我有打劫他的冲动……读者调查的获奖名单出炉了，有没有获奖，大家自己去前面的《编辑部报告》中一找便知。



林晓MM：

你好！先原谅我没有和大多数人一样称呼你为林晓姐姐吧。为什么这么说呢？我觉得，第一咱不能对女孩动不动就以姐姐相称，也许你当姐姐腻歪了也拿不准呀；其次，可能年纪上我还会稍长一点点，呵呵。所以，叫林晓MM或许会更贴切点噢！

起笔写这封信前，我把自己的思绪好好地整理了一下，毕竟，这是第一次给大软写信。一开始，我是想写成一篇回忆录似的小散文，以表情怀，也想了很多标题。不过到最后，我还是决定给大软人气最旺的你写封信，因为我感觉或许写信能够让自己更随和一点，和大软之间也显得更亲近一些。

问自己，认识大软多少年啦？当然不敢摆老资格说大软一出生我就认识了她，但要说是抱着“婴儿期”的大软长大一直到现在，我想这句话应该不会为过的。在我人生成长最关键的那10年，一路有大软相伴。没错，1997年的8月某天是我和大软邂逅的日子。写这封信的起因和动机在这里想说明一下，其实也很简单。话说今天下午打完球，回家洗过澡随意拿起第16期翻看，忽然就像有一道灵光闪进了脑袋，顿时想起此时此刻已经是2007年的8月了啊。你不要不相信哦，足足有10分钟的时间，有大软的10年时光就像老电影一样在脑海里快速播放。10分钟后，我对着镜子里的自己微笑，心想这10年来，自己经历了多少成功与失败，收获了多少快乐和悲伤，我才反应过来，一个一直困扰着我的问题已经得到了回答。我开的博客名字叫八月的第九天，开篇博文便是在问自己为什么要挑选在八月开博，是巧合吗？12年前的8月大软诞生，10年前的8月我认识了大软，或许真的是冥冥中有一种难以言喻的力量在推动着命运的齿轮。对于大软，这个8月，是我的10周年纪念。

说说我大软的故事吧。认识她的时候我还是一个独自在外求学的小子。在那整个IT信息产业链还未形成的年代，计算机知识的获取困难得就像现在让人从股票市场中选出一匹黑马一样，而要找到一份实用和娱乐良好结合的刊物，那就更是难上加难了。我常对自己说，我是幸运的，因为我在其他很多人之前便认识了大软，这让我在很多方面得益。求学的4年生活，大软对于我来说就是一位可敬的老师。她教会了我对于计算机的整体认识，这种寓教于乐的方式也一直是我最为欣赏大软的地方。当每年学期末，我要把一年攒下来的24本大软单独打包带回家时，很多同学对此表示不解，纷纷对我劝说“杂志嘛，看完后就没价值了呀”。对此，我总是用3个字来回答他们：你不懂。他们当然不懂我对大软的感情，不仅仅是对于知识的渴求，长期以来的一种习惯已经形成自然，那就不可逃避了。

2001年离开学校后，我满怀激情地应征入伍，从此开始铁血的军旅生涯，一过就是5年。然而却正是这5年的时间，让我对大软的感情更深了一层。林晓MM可能不知道，部队的生活那是相当枯燥无味的。特别是新兵的那一年，对于我这种喜好电子、网络、游戏等的男孩子，那可真是要憋足了一股子劲才熬得下来的。新兵3个月，我就像思念情人一样地想着大软。但面对着部队铁一般的纪律，我几乎崩溃了。新兵集训是全封闭的，那就是画上一个圈，我们这些小兵们就在这个圈里生活3个月。

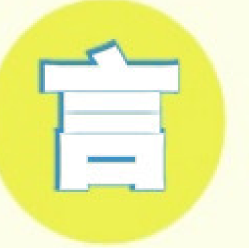


说段小插曲吧。某天班长要外出，来到班上询问大家是否有什么东西要购买的。我是狼狗一样地冲到他面前，估计那会儿眼睛都在放光了，我当然是想要买《大众软件》啊！可是“大众软件是个虾米东西呀？”对于我的这个农村出来的山东大汉班长，他愣是没搞明白。我花了近5分钟的时间向他解释，还在纸条上工工整整地写上“大众软件”四个大字，这才让他明白过来这原来是一本杂志。结果让人又惊喜又恼火。当班长归队后，我再一次狼狗般冲到他面前，满脸写满了期待看着他。这家伙，慢悠悠地拿出厚厚的一本问我“是不是这个呀？”定睛一看，我的天，我那憨厚老实的农村班长居然知道帮我买回来合订本！我那高兴劲，就甭提多兴奋了。可是，又是这憨厚老实的农村班长，发现我对这本杂志口水横流满脸YY态时，以迅雷不及掩耳之势夺走了我的大软。敢情这家伙是有条件的，这不，想要此书，俯身趴地300个俯卧撑再说……好吧，为了心爱的大软，我认了。在那个北风呼啸的夜晚，我硬是做足500个俯卧撑来换回我的大软，事后自是乐滋滋。如果说在学生时代，大软对于我来说是良师（让我这个根本没有系统接受过计算机教育的家伙，能够轻松通过全国计算机3级网络技术的考试），那么在我从军的这5年时光里，大软更像是我的一个老友，在我无聊乏味的时候，我可以对着聊天、诉说的一位知己。





如今的我，已经脱下了军装，回归到广大人民群众当中（不过现在又穿上了警服，那个汗啊）。想想自己这么多年来居然从来没有给大软写过一点什么，虽然自己总在对自己说：真正的支持往往来自无言以待。但是今天，我觉得还是有必要给大软写上这么些字，也是为了自己，为了自己过去了的10年。



一个人一生当中有几个10年？双手就是一个世纪。现在的生活中，每个月的那两天，我还是照常骑着车悠悠来到那家报刊亭。当一年过去，我又总是习惯性地拿出第12和第24期，然后仔细地码放在书柜里（猜谜：知道这是为什么吗？）。我于是明白了，我和大软，还有下一个10年，再下一个10年……

最后遥祝林晓MM你永远青春可爱；大软众编辑们工作虽繁重，身体更要紧。诸君珍重，珍重！同时，不忘广告下自己的博客http://8y9t.blog.sohu.com。好了，就此再见啦！ **（duglas）**





不一样的TBC！
——《魔兽世界——燃烧的远征》笑话与漫画大征集

征集时间延长至11月1日



中文《魔兽世界》已经走过了两周年的辉煌之路。各位奋战在WoW中的读者，也有很多人经历了700多个有笑有泪的日日夜夜。你是否有关于朋友的故事渴望讲述？你是否有关于Raid的艰辛渴望诉说？现在，你将有机会用一种“特别”的方式与大家分享你的故事！

还记得国外玩家绘制的精美WoW系列漫画吗？还记得原创的《牛乱七八糟历险记》吗？它们是最好的榜样。在这次“TBC笑话与漫画大征集”活动中，你可以用手中的画笔绘制WoW漫画或像在游戏中输入“/笑话”命令一样讲一个原创的WoW笑话。我们将不定期刊登其中的优秀作品，并奖励由第九城市官方提供的WoW周边产品！

活动奖励

优胜奖2名，奖励《魔兽世界》主题马克华菲T恤1件、无线耳机1副。

参与奖6名，各奖励《魔兽世界》30元充值卡2张。

活动细则

1.漫画表现形式不限！你可以任何形式绘制WoW漫画（我们推荐单幅或四格），要求内容必须与TBC的游戏内容有关。画风活泼，有明确主题。

2.笑话投稿应以100～300字为宜，要求内容必须与TBC的游戏内容有关，短小精悍、言语幽默（可参考游戏中“/笑话”之后的范例）。

3.信件来稿请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦512室 林晓收，邮编：100036；E-mail请至linxiao@popsoft.com.cn。信封正面或E-mail标题中请注明“TBC活动”字样。


奖品



参与飞信互动 赢取手机大奖

问题的答案就在本期杂志上。将正确的答案用飞信方式发给我们，你就可能赢得一部手机。

一等奖：每月1名，奖品为中国移动特制手机。

二等奖：本期2名，奖品为飞信好礼1份。

本期题目：

1、 在《风云再起——Vista下的桌面搜索》文中，在Vista刚推出时，Google为什么将微软告上了法庭？

2、 在《平民数码访谈录》文中，在记录下来的GPS数据中，可清楚地看到我们于几时通过了最高海拔5443米？

3、 在《美少女梦工场5》全结局揭密攻略一文中，提到的《美少女梦工场5》中“天上的乐园”的开放条件是什么？

飞信介绍： 中国移动飞信软件全面支持手机和电脑的多终端登录以及应用时的任意切换，保证用户永不离线。

添加《大众软件》为飞信好友，即有可能与编辑交流，更有机会获得飞信提供的中国移动定制手机大奖。



参与活动方式：

1、登录飞信官方网站www.fetion.com.cn下载客户端软件。

2、发送短信KTFX到10086开通飞信，将收到您的飞信号码。

3、登录飞信软件，添加本次活动专用号码992223为好友，按软件提示提交问题。

飞信号码：992223

昵称：大众软件

中国移动即时通讯工具



林晓：TOP TEN里有个“网吧流行游戏排行榜”，这可是我们分布在全国各地的信息员亲自调查得出的结果，没掺水分、货真价实、权威的流行榜。不容易啊，请大家给这些信息员鼓掌。

网吧调查花絮

那还是刚成为《大软》信息员时间不长，一次去网吧调查的时候发生的事！

走进一家规模挺大的网吧去调查，大概在网吧转了一圈了解了一下网吧有多少机器，看看上网的环境怎么样，害怕自己忘了网吧名字和机器台数，于是叫来网管要了笔纸记录了一下。网管看了我写的小条的内容问我记这个干什么，答：“没什么，我是《大软》信息员，搞个调查看看现在都流行什么游戏。”网管没说话走开了。一会网吧老板来了，先是微笑地递上一支烟（以下是我和老板的精彩对话）。

“兄弟，来先抽根烟，今天怎么有时间来我这店转了？”（没想到啊，这信息员挺好的，连网吧老板的态度都不一样啦）

“没事，刚好转到这个店了就进来看看。”

“以前没见你来过啊，最近才来。”

“是啊，就是搞这个调查所以进来看看，这个店规模挺大的。”

“是啊，算不小了。就是有点大，所以不好经营啊，现在网吧这块又管得严，不像以前那么好赚钱啦。所以，所以……”

“是啊，现在就是干什么都不容易。我看你这不是挺好的，人挺多的嘛。”

“呵呵，还行，还行。这不是没办法嘛，没客流就没收入啦，兄弟你也知道干这个不容易，要是不放那些个学生进来上网我这就流失了好些客流啦，都不容易啦。”（我汗，给我说这个什么意思，难道把我当来查网吧的了？）“所以，呵呵，兄弟你今天就体谅体谅，别把这个给你们稽查报了，我这就叫那些个学生走。”

我晕，还真是把我当来暗访网吧的了，这网管和老板还真是挺有意思的。后来跟老板好不容易才解释清楚。**（新疆 张治新）**

上阵父子兵

XX网吧有个十二三岁的小孩在玩传奇，突然大叫“老爸，有人打我！”在场各位诧异，心想，传奇里也有人认老爸？就在此时，网吧另一头传出一个中年男子的声音：“儿子，在哪？我来！”网吧众人皆晕。

过了一会儿，中年男子叫道：“儿子！我们打不过他们，快跑！”众人狂Faint。

又过了一会，一位中年女子进了网吧，四处张望，然后径直走向那个男孩，拎起男孩耳朵就骂：“你不是去老师家补课了吗？”男孩一手护着耳朵一手指向网吧另一边，呼：“爸爸也在！”其母惊讶，望去，果然！责问：“你不是去加班了吗？”网吧众人晕死！

无心插柳

有一次去网吧玩，旁边的一群人正在打CS。这时正好有警察叔叔来例行检查，有个扮演匪徒的哥们儿玩得忘情，没有注意周围环境的变化，大喊：“警察进狗洞(著名地图DUST2中的场景)了！兄弟们快上啊！别让他们跑了！！！”警察叔叔那个汗啊……

词不达意

一次在网吧碰见两个朋友，网吧生意那个好啊，坐不到一起，大家商量一起玩“paopao”。说好我开房间，他们来找我。一个朋友很快就来了，另外一个朋友老是不进游戏，他还说我们没有进游戏。大家都很奇怪啊，过去一看就乐了。原来我们进的是跑跑卡丁车，这位仁兄开的是泡泡堂，能碰见那才见鬼了！

“死得冤枉！！”

一次和同学联机，打CS，选了一个比较小的地图，我和一个朋友扮演警察。我们俩坐在一起，那两个匪徒坐在对面。有个匪徒兄弟老是被我身边的朋友打死，当然就很郁闷，也很纳闷怎么老是被一个人抓到。我也很奇怪啊，你怎么老是抓到他呢？结果这位朋友悄悄告诉我：他老是躲在一个地方就不挪窝了，我抓他抓得也很烦，但是老看见他在那里，不开枪又不好意思…… **（郑州 张鹏程）**

今天天气不错，阳光蛮足的；跑去网吧做调查，心里乐乐的。进了XX网吧一看，人还挺多的。朝着吧台我就冲过去了，跟那姐姐问了点网吧情况她就傻眼了，小眼瞪着我说，我们经理不在，我们经理不在，有事您问他吧，样子像看见tiger了。我“哎”了一句，说开台机子吧，姐姐！人家一定以为我是便衣警察来查网吧了，她冲我指了指营业执照说了句“我们是合法的。”弄得我都无奈了。我再交了钱往后一看啊，网管正拥者一帮不太大的“孩子”往外走呢，我心里是那一个默默啊。**（长春 房中贤）**

我必须承认，刚刚过去的这个夏天十分诡异，甚至诡异到了几乎没有PC游戏大作产出的地步（我是说几乎）。有那么一个月，我甚至想，如果我能像某些朋友那样丢下眼前的一切去西藏待几个月，饱览山水，恐怕也不会错过什么精彩的游戏——当然，这只是针对PC游戏而言。实际上，虽然我家里的老机器已经日渐吃不消那些需要8核CPU以及GeForce 9900才能运行的游戏，但我的碟包里还是多了一打Xbox 360的游戏盘。唯一的问题的是，只要我打开360主机，从它散热风扇里吹出的风就可以让整个房间升温20℃。我想，在360会不会突然爆掉这一点上，我绝对没有cOMMANDO君想得开。cOMMANDO君近来的壮举，就是坚持用360轰下了BioShock，同时为了制作一篇“轰下全球媒体”的攻略，他还在BioShock里继续轰击各种不明生物……

你们看，玩大型游戏实在是个艰险的工作。尤其是你要考虑到，在夏天里你必须冒着高温、跳出、系统崩溃，甚至是烧毁、三红、爆炸这样的危险去玩一款游戏。于是，我的脑海里不禁浮想起那位去了西藏的朋友W君。

W君是个谦逊的人，直到我将宝石拼图这个小游戏介绍给他之前，他还是这样。说起宝石拼图，我想大家并不陌生，在你MSN的游戏服务中，它应该是人气很高的一款。起初，我只不过用它来消磨时间，直到有一天我可以闭着眼打出二三十万分的时候，我才对冲击更高的分数产生了想法。那是一个漆黑的夜晚，当我疲惫地写完一篇专题打算轻松一下时，我发现MSN上赫然只剩下W君一位好友，我便豪快地邀上W君一起玩。事实证明这是个完全错误的举动，W君起初的表现就像来自火星，打了几万分便早早死掉，这令我充满了优越感。随后我势如破竹，一举创造了新的高分纪录，然后心满意足地睡了。随后我在第二天早上发现，W君的得分纪录已经比我高出20万……

之后的一晚上是致命的，你知道不管怎么样，我也要拉上W君继续这个游戏，直到我的分数可以超过他，但我很快意识到这个想法是多么自不量力。起初，为了平抑我狂躁的情绪，W君不断地给我解释。比如“你看，我本来就有玩珠宝奇侠的基础”，或是“你看，毕竟玩游戏也要靠运气”。但是当W君轻易就突破了先前的纪录时，他便收起了这些话，直到他在即将突破100万分时完成了性格的蜕变。“我现在有6个黑珍珠，随时可以拼成六边形，哈哈哈……”





大型游戏赶下台！

■晶合实验室 狂躁的小虾

事情就是这样，其实我想说的是，即使是玩小游戏也会有这么愉快的经历。如果你在深夜里找不到朋友开局，可以去下一个Hexic Deluxe单机版，或直接去MSN官方网站上玩这款游戏的网页版。总之，你们可以帮我突破100万……

好了，现在说说我对榜单的看法。在网络游戏排行方面，《魔兽世界》依旧不出意外地排在榜首。尽管你可以明显地感到在线人数少了许多，不过TBC是剂良药，尽管等得很苦，但必定会带动一大批消失很久的人找回组织。至少我看到很多许久不见的人在群里冒了出来，一口一个“安”地跟大家打招呼。



在单机游戏排行中，有两款足球游戏榜上有名。说实话，FIFA系列的游戏可以夺得冠军，尤其是老掉牙的FIFA 06实在令人意外。你知道，最新的FIFA 08除了让你的电脑跑起来更吃力之外，看不到太多有益的进步，而全面进军次世代平台的PES 2008无疑是更值得期待的。有些人看了PES 2008的演示视频会觉得它更像FIFA了一些，这是个很老的话题。我只想说，看起来是一回事，踢起来就是另一回事了。唯一令我担心的是，PES 2008能不能在10月底如期发售，毕竟这是Konami第一次在这么多平台上推出WE系列的续作，甚至包括一款NDS版。同样不可思议的是，《潜行者——切尔诺贝利的阴影》在榜上的窜升速度也很快。我必须再次强调，这款游戏是生铁的最爱，不排除他买了2000本“大软”，没事就给林晓姐姐寄选票的可能性。但我想生铁也一定很喜欢BioShock，当他听过cOMMANDO君眉飞色舞的介绍后，他的眼睛里分明充满了渴望。我想，他不一定喜欢小妹妹和大老爹，但一定很喜欢这个游戏的气氛。

最后提一句，关于这个很能打的W君的身份，老读者们可以发挥一下想象力……P

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 跑跑卡丁车	
3 劲舞团	
4 奇迹世界	
5 街头篮球	
6 劲乐团	
7 魔兽争霸3	
8 梦幻西游	
9 武林外传	
10 CS	

网吧调查

100台机器以下（含100）

长春恒光网络中心，广州迅捷网吧，北京壹代风月上网服务中心，乌鲁木齐奇幻网吧，重庆未来之窗网吧，上海心怡网吧等

101～300台机器

天津磁力网吧、恒润网吧、津宏瑞网吧，深圳彩虹谷网吧、宇宙网吧，郑州吉祥网吧、精彩网吧，上海潜水湾网吧、F1金鲨颐东网吧，北京亿开聚往上网服务中心，广州聚缘网吧、梦幻界网吧、重庆乐驰网络俱乐部、晓春网络

301～700台机器

深圳网上人间网吧，广州网中缘网吧，西安小蚂蚁连锁鑫焰网吧、世纪星图手拉手网吧、新西部网都，长春英图通达店、富豪网吧

感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁宇、倪尔斯、钱喆、罗戌之、张鹏程、刘佳等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2743	暴雪	2005年	第九城市	○
2	泡泡堂	2638	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
3	诛仙	2499	完美时空	2007年	完美时空	○
4	大话西游 II	2468	网易	2002年	网易	○
5	劲舞团	2417	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
6	轩辕剑网络版	2293	大宇	2003年	网星	↑
7	剑侠情缘Online II	2251	西山居	2005年	金山公司	↑
8	QQ幻想	2042	腾讯	2005年	腾讯	↓
9	天堂 II	1980	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↓
10	梦幻西游	1403	网易	2003年	网易	↓

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	FIFA 06	2987	EA	2005年	8.2	↑
2	潜行者——切尔诺贝利的阴影	2761	GSC Game World	2007年	8.5	↑
3	命令与征服3——泰伯利亚战争	2389	EA	2007年	8.6	↓
4	极品飞车——无间追踪	2208	EA	2005年	9.0	↓
5	职业进化足球5	2071	Konami	2005年	8.5	↓
6	生化危机4	1946	Capcom	2007年	8.8	↓
7	上古卷轴IV——湮没	1677	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↓
8	三国志11	1486	KOEI	2006年	8.8	↓
9	信长之野望——革新	1311	KOEI	2005年	8.5	○
10	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	1270	大宇	2006年	7.5	○

大众软件

2007年 第二季度 07—12期 合订本

隆重上市 全国有售

人民币29.8元 统一零售价



《大众软件2007年第二季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第二季度07期到12期的所有文章内容，便于收藏与查询，**正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。**

内容包含：

本刊附赠一张光盘，内有《大众软件》2007年第二季度07期到12期的电子版合集，以HTML电子版形式奉献给广大读者，既有方便的导读形式，又有直观的阅读方式。此外还有大众软件增刊附赠的外域全地图的超大尺寸电子版以及Nihilum世界FD伊利丹的高清视频，既方便玩家练级做任务跑地图，又可以鉴赏国外高水平玩家的精湛表演。

正册184页，《大众软件》2007年第二季度07期到12期所有正文内容，软件、硬件、专题、游戏、评论等等，本书保持《大众软件》的杂志风格不变，采用按期顺序排版方式，便于收藏、阅读以及资料查询，还可以作为《大众软件》杂志系列的收藏。

副册160页，收集了部分《魔兽世界：燃烧的远征》的最新资料，在保留原大众软件增刊生产技能详解、3D副本地图等部分精华内容的基础上，又新增加主城全图，外域地图的怪物等级分布、NPC位置的详细数据资料，以及德莱尼、血精灵新手任务完全攻略，节省并提高玩家做任务、升级、学习技能的时间和效率。

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐 郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026





全新的宽带上网客户端软件，为你带来精彩纷呈的上网体验。最新火爆大片、最劲辣流行单曲、超IN游戏攻略，国际国内焦点新闻，你爱玩、爱看的统统都给你，更有奥运频道为你时刻传递第一手赛事资讯。不仅如此，你还可以直接进入网通网上营业厅，一点鼠标轻松办理各种业务，体会一站式丰富资讯的超级魅力。



奥标许备[2005]第44号

邮发代号：82—726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060
CN11—3751/TN